REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO
SUPLEMENTO ESPECIAL DE GBA, DS Y GAMECUBE
HOBBY PRESS
Nintendo®
Acción
¡Pásalo en grande con la Game Boy más pequeña!
GAME BOY micro
¡Llegan Mario Football, Mario Mix Mario Tennis y Mario Kart DS!
¡MARIO QUÉ GENIO!
¡¡LOS ÉXITOS DE GAMECUBE, DS Y GBA!!
NINTENDOGS
POKéMON ESMERALDA
¡Un POKéMON ha picado el anzuelo!
W.I.T.C.H.
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT

Toda la **diversión** del **Mario** más clásico, en tu DS.

¡UN NUEVO MARIO EN DS!

El fontanero de Nintendo volverá a divertir como en los años 80, con una nueva versión para Nintendo DS de su juego más conocido: Super Mario Bros.

Mario se suele distinguir por crear nuevos modos de diversión en las consolas de Nintendo. Y aunque en esta ocasión el sistema para dejarnos pegados a la pantalla **se basará en el legendario plataformas para la antigua NES,** también aportará un montón de novedades que harán el juego aún más divertido. Entre ellas estará la doble pantalla de Nintendo DS, claro. En la pantalla superior seguiremos la acción bajo **unos estupendos gráficos en tres dimensiones,** y ahí será donde tendremos que poner nuestra atención la mayoría del tiempo para conseguir monedas y evitar el contacto con viejos enemigos como las tortugas o los champiñoncillos marrones. Pero, cuando queramos usar un ítem, será la pantalla táctil la protagonista. Para hacernos más grandes o disparar bolas de fuego, **no bastará con coger una seta o una flor. Tendremos que tocarla con el dedo para que haga efecto.** Pero el juego no será solo el clásico en 3D y a doble pantalla, además ofrecerá nuevas situaciones como manejar un Mario gigante o ejecutar nuevos movimientos. Y, como guinda, un modo para dos jugadores cooperativo sin cables. ¿Para cuándo esta joya? Pues para la próxima primavera.



Mario, el héroe. *Fue a partir de la versión original de este juego, «Super Mario Bros.» para NES, cuando Mario empezó su fulgurante carrera hacia el estrellato. Es el personaje más conocido del mundo del videojuego porque, en los 80, todo el mundo quiso probar a pisar setas con el bigotes.*

Arriba, todo está en 3D. *Mario, los enemigos, las monedas... todo está siendo rediseñado en 3D para que, en la pantalla superior de tu Nintendo DS, la imagen resulte un espectáculo por sí misma.*

Abajo, toca tocar... setas. *En «Mario Bros.» para DS, las setas y flores recogidas no surtirán un efecto inmediato. Estarán bien guardaditas en la pantalla táctil, esperando que las toquemos para actuar.*

DOBLE PAK DE MARIO CON NINTENDO DS Y GAMECUBE

Están disponibles en noviembre, con precios superatractivos. ¡Hazte con ellos!

El primero se compone de **Nintendo DS y Mario Kart.** Es la mejor combinación para que empieces a probar cómo se juega en DS... y se compite contra jugadores de todo el mundo. Porque ya sabes que este **Mario Kart estrena modo Wi-Fi** (juego online). Vete buscando un puesto Wi-Fi y ¡podrás correr contra todo el planeta!

El segundo pak es con GameCube, y se compone de **Mario Smash Football,** toda una proeza de diversión con Mario en plan galáctico, y un nuevo modelo de GameCube en color perla. Si aún no tienes GameCube o DS, aquí tienes las oportunidades que esperabas.





Nintendo lanza dos nuevos paks con Mario. Uno con Mario Kart y DS, y el otro con Mario Football y GameCube.

¡LLEGA LA GAME BOY MÁS PEQUEÑA!

Ya está aquí Game Boy Micro, el nuevo diseño de Game Boy que ha presentado Nintendo. Más pequeña, más estilizada y con la misma potencia que una GB Advance.





BOTÓN L
En la Micro tiene una función extra (además ser el botón L de toda la vida). Si lo dejas pulsado y tocas el control de volumen, estarás cambiando el nivel de contraste/brillo de la pantalla.

CRUCETA
En tacto y uso es clavadita a la de la SP. Si acaso que sobresale de la máquina y que ha variado su diseño.

START Y SELECT
Su iluminación indica el nivel de la batería (azul, todo bien; rojo, toca recargar).

ENTRADA DE CASCOS
No hace falta ningún adaptador para conectar cualquier tipo de auriculares.

BOTÓN R
La Micro conserva los botones de la SP. Eso sí, L y R tiene ahora un diseño más estilizado. Son metálicos y más largos que en la GBA.

BOTONES A, B
Tienen un pelín más de recorrido al pulsarlos que los de la SP. Son de color negro, más elegantes y lucen nuevo diseño.

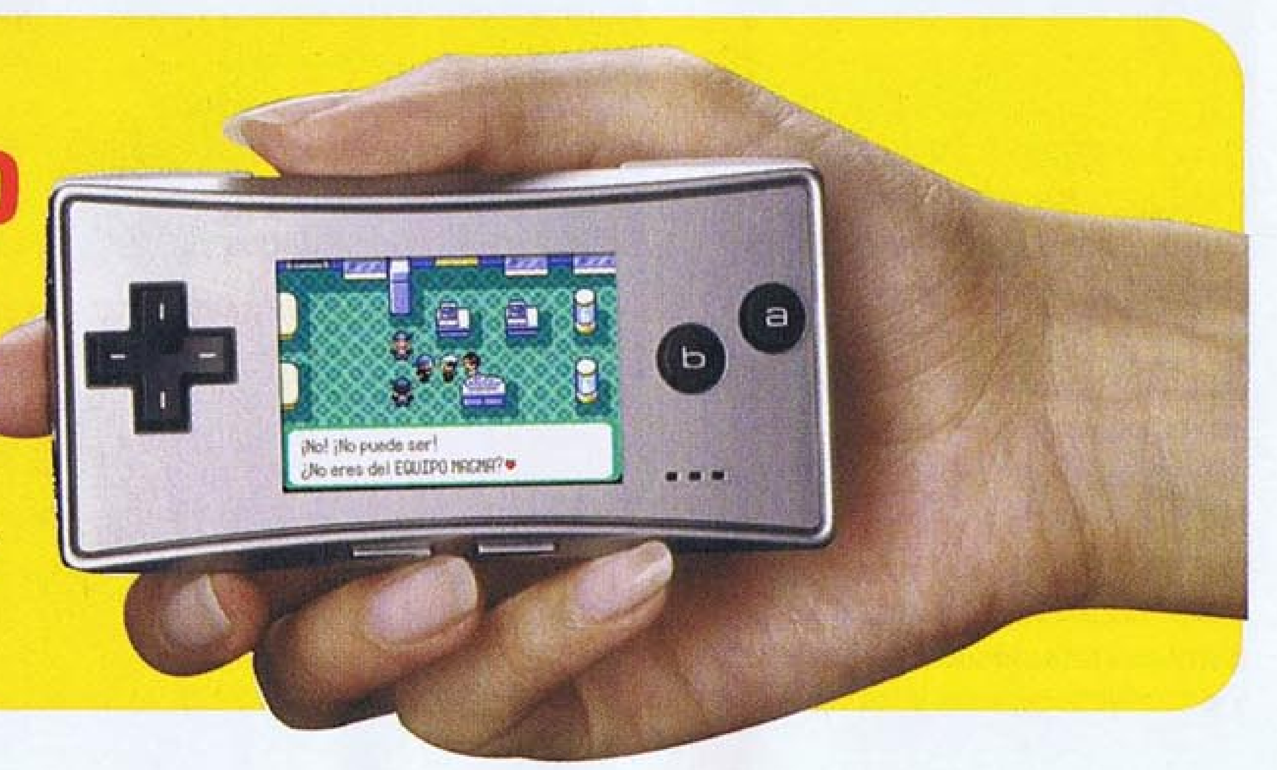
ALTAVOZ
El altavoz emite en mono, pero la entrada de cascos, que está justo debajo, saca el estéreo de los juegos.

¿A que es flipante?, ¿a que estás deseando hacerte con una? Pues a qué esperas. La nueva Game Boy Micro ya está aquí. Y aunque enamora a primera vista, el flechazo es total cuando cae en la palma de tu mano. **Ligera (sólo pesa 79 gr.), más portátil que nunca (10cm de ancho, 5 cm de alto) y a un precio** irresistible. La tecnología de Nintendo ha vuelto a hacer milagros con su exitosa Game Boy. Dentro de la nueva micro se esconde toda la potencia de una GB Advance, que no sólo ha modificado su tamaño y aspecto sino que además le ha añadido mejoras. Por ejemplo, la pantalla es **LCD retroiluminado** (para jugar a oscuras sin problemas) **de 2 pulgadas,** que cuenta con un regulador de brillo/contraste (5 niveles) para que podamos jugar en cualquier condición de luz. Los controles incluyen funciones extra: Start y Select se iluminan en rojo para indicar recarga de batería, y hay una entrada de cascos estándar para disfrutar de sonido estéreo con cualquier auricular.

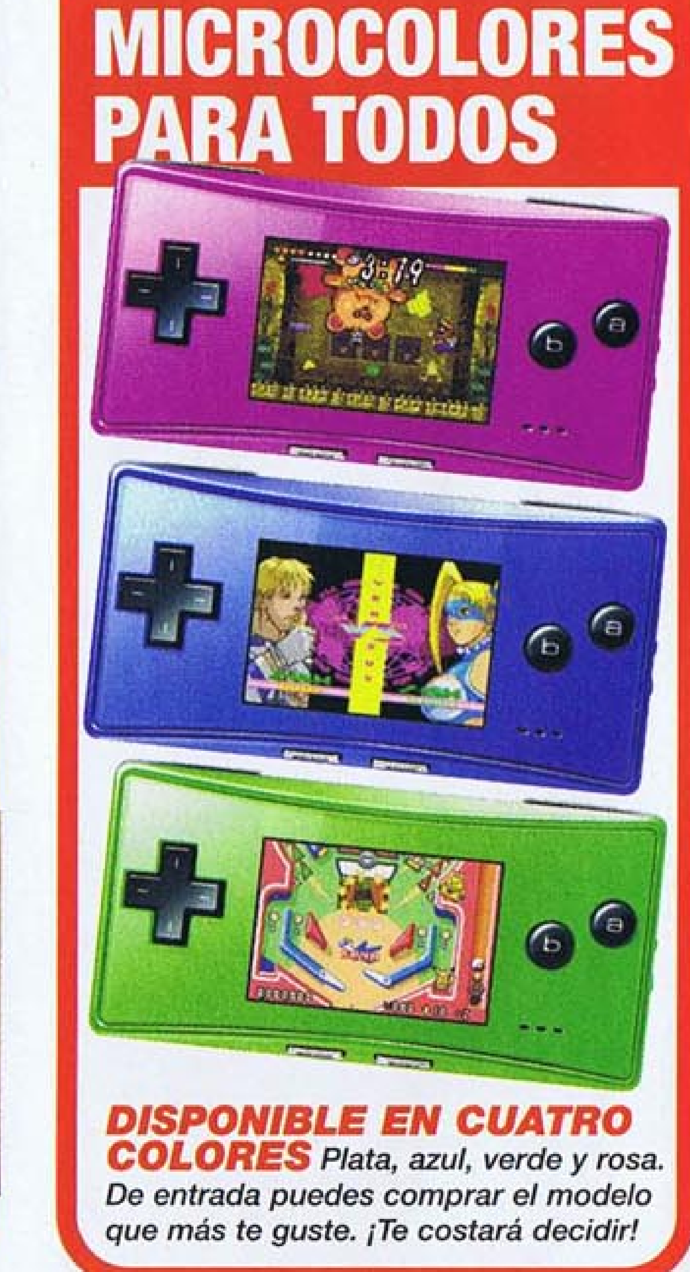
Game Boy Micro está a la venta en **cuatro colores superchulos**: plata, rosa, verde y azul. ¿A que no puedes esperar para tenerla?

LOS DATOS DE GB MICRO

Lanzamiento: *Está disponible desde el 4 de noviembre.*
Colores: *Plata, verde, azul, rosa.*
Tamaño: *10cm de ancho, 5cm de alto y 1cm de grosor.*
Peso: *79 gramos.*
Pantalla: *2 pulgadas.*
Extras: *Control de brillo/contraste de pantalla, entrada estándar de cascos.*
Juegos disponibles: *todos los de Game Boy Advance, más de 500.*



MICROCOLORES PARA TODOS



DISPONIBLE EN CUATRO COLORES *Plata, azul, verde y rosa. De entrada puedes comprar el modelo que más te guste. ¡Te costará decidir!*



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: COMUNICACIÓN
Idioma: TEXTOS CASTELLANO
Jugadores: 1-2

Razas: 6 EN CADA CARTUCHO
Datos: 3 TIPOS DE CONCURSO
Extras: 2 RAZAS SECRETAS

Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono

A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

¡¡¡Quiero mi cachorro virtual!!!

NINTENDOGS

Los perrillos de «Nintendogs» son como los de verdad: cariñosos, divertidos... ¡pero no huelen, ni sueltan pelos!

Sabíamos que la DS iba a cambiar la forma de entender los videojuegos, pero ni en los mejores sueños podíamos concebir algo tan revolucionario como «Nintendogs». ¿Te imaginas como sería **tener un cachorro real dentro de la consola?** Sí, mimarle, llamarle por su nombre... le cogerías tanto cariño como a un perrito de verdad. ¡Pues deja de soñar, ya lo tenemos aquí!

Cachorros con personalidad

Nintendo ha cuidado tan al detalle el realismo de su «Nintendogs», que ha preparado tres versiones: **Chihuahua, Labrador y Teckel.** Cada una incluye **seis razas diferentes.** Y a su vez, de cada raza hay cachorros de **distinto sexo, color y carácter.** La idea es que antes de elegir mascota, tengas que pensártelo muy, muy bien. Según la raza, el sexo, en fin, todos esas cosas, hay perrillos más dóciles y tranquilos y otros más activos y rebeldes. Y a cada uno le pasa igual que en la realidad. Un cachorro de carácter pasivo tarda más en aprender y se cansa antes de jugar, pero en cambio luego es muy obediente. Sin embargo, los perritos juguetones no paran un segundo, se mueven más que rabos de lagartija y aprenden los trucos a toda velocidad. Eso sí, no esperes que te hagan caso a todo lo que les digas... ¡Son muy traviesos!

Una vez que tienes a tu perrito en casa, enseguida te das cuenta de **lo fácil que es comunicarte con él.** Todo **funciona con el micrófono y el puntero,** y hay un millón de posibilidades por investigar y descubrir. Aunque lo que más nos ha impresionado es lo rápido que el cachorro se convierte en NUESTRO y las ganas que te entran de cuidarlo y quererlo. ¡Serás mío para siempre!

Diviértete con tu mascota

Y eso, sin que todavía hayamos hecho nada con el juego... En cuanto descubramos que **se puede "hablar" con el cachorro,** vamos a alucinar. Pues sí, tan simple como hablar al micro para ponerle nombre al perro. Tendrás que repetirlo varias veces hasta que se quede con él, pero desde ese momento bastará con gritar ▶

¡QUE TU PERRO SEA EL MÁS "GUAUPETE"!

Hay mogollón de posibilidades para hacer que tu mascota sea la envidia de la ciudad. Le puedes poner un collar, una pajarita, unas gafas de sol... Lo que más te mole. Para conseguir estos accesorios debes comprarlos en la tienda o encontrarlos durante los paseos.





Empiezas con un cachorro, pero puedes comprar tres y llevarlos a casita para entrenarlos simultáneamente. En el hotel de perritos puedes tener hasta 18.



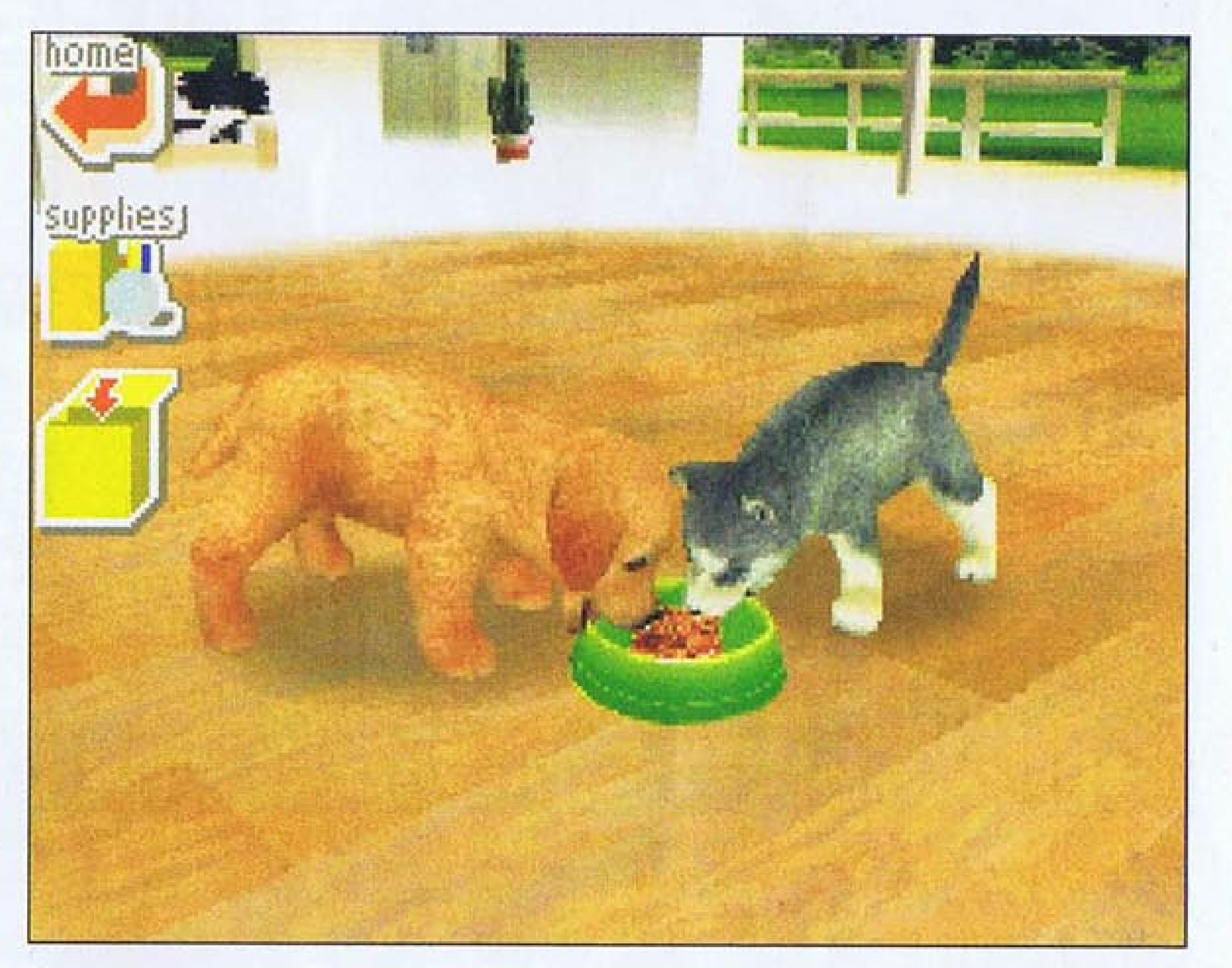
Juega con tus perritos para que se mantengan en forma. Con el puntero, lánzales el balón, el frisbee o cualquier otro juguete y verás qué contentos se ponen.



Aquí todo se hace usando el puntero: lanzar objetos, acariciar al perrito...

¡QUÉ INTELIGENTES!

Lo más impactante de «Nintendogs» es lo fácil que nos comunicamos con los cachorros usando el puntero y el micrófono. Además, son tan listos y monos... ¡Parecen reales!



Cuando tus cachorrillos tengan hambre o sed, ve corriendo a la tienda y píllales algo rico de comer y de beber. Puedes comprar agua, leche, croquetas...



No debes descuidar la higiene de tu mascota, así que báñalos a menudo. Es muy fácil: primero lo enjabonas bien y luego lo aclaras. Todo a base de puntero.



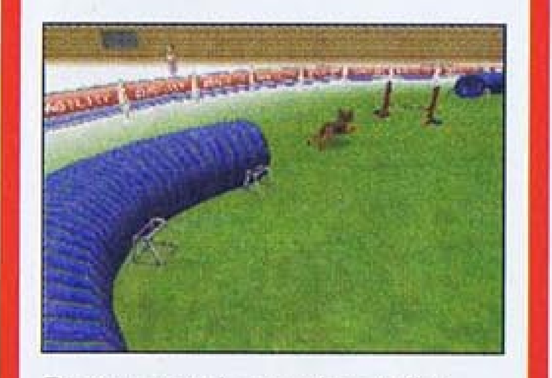
Saca a tu perro a pasear, es vital para que haga pipí y... otras necesidades.

CONCURSOS PARA PERROS

Todo lo que le enseñes a tu cachorro sirve para ganar concursos y, de paso, unos eurillos. Así que procura que haga mucho ejercicio, sácale a pasear todo lo que puedas y enséñale un montón de trucos para convertir a tu chuchete en un superperro. Hay tres tipos de competición: de lanzamiento y recogida de disco, de carrera de obstáculos y de obediencia.



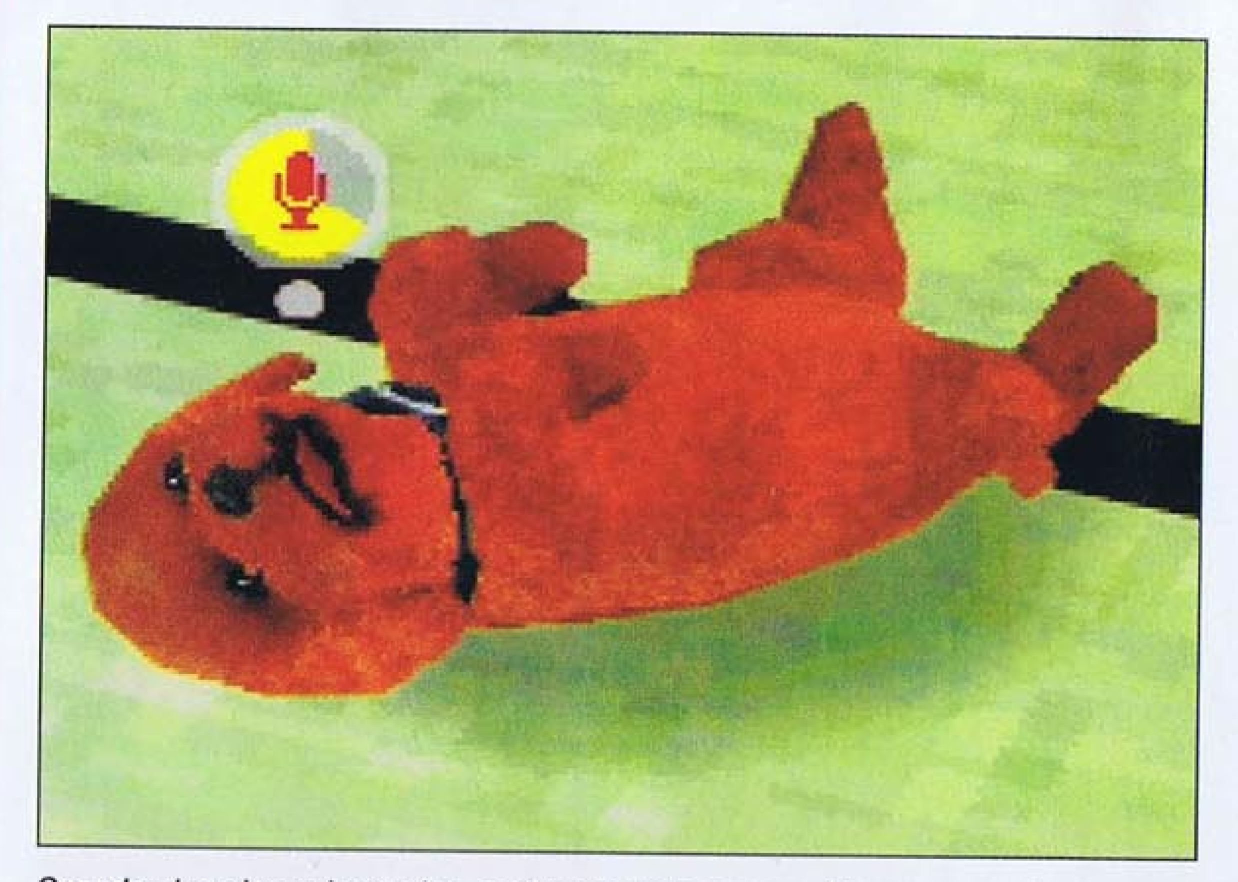
Lanza el disco para que tu perro intente atraparlo al vuelo.



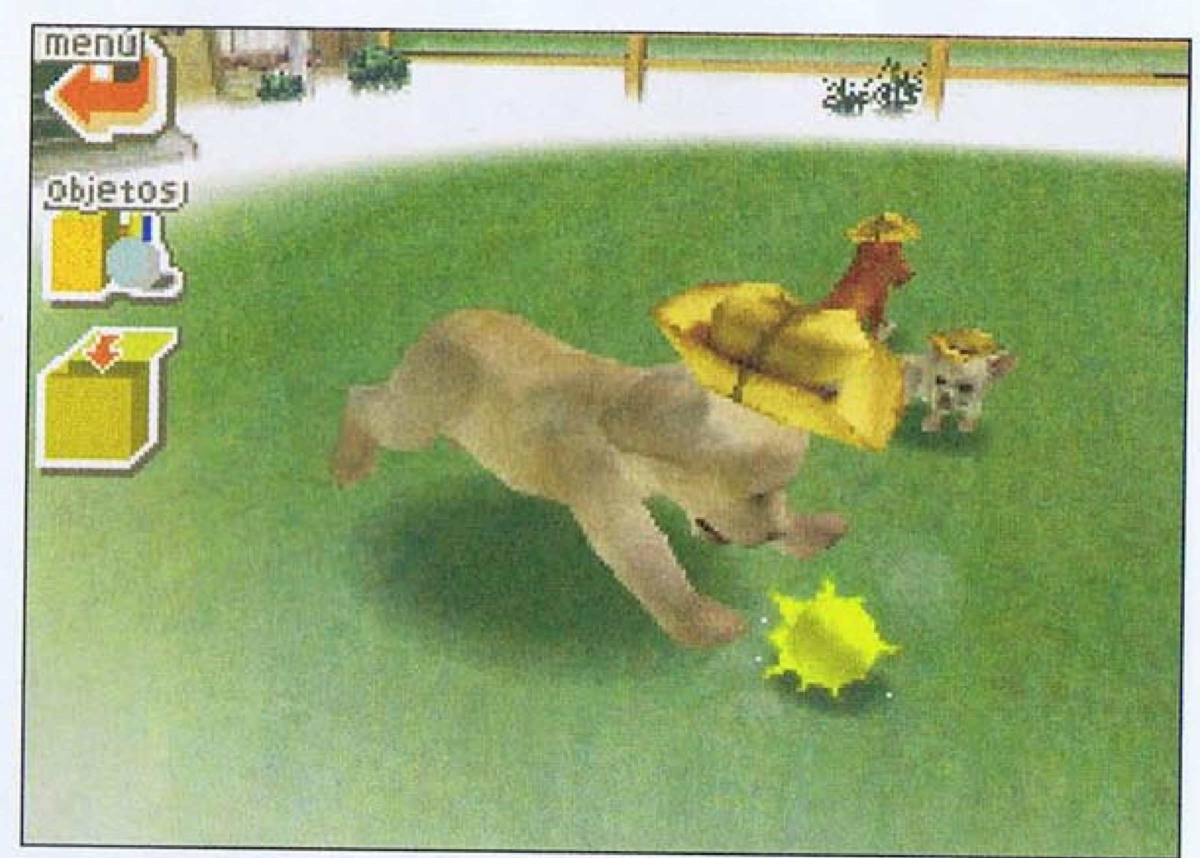
Pasar por tubos, saltar vallas... ¡Así son las pruebas de agilidad!



Enséñale trucos para ganar las pruebas de obediencia.



Cuando el cachorro hace algo, podemos grabar una palabra que asocie a ese movimiento. Así, cada vez que digamos la palabra, el perro repetirá el truquito.



Los perritos de «Nintendogs» actúan casi como si fuesen reales. A veces te puedes pasar minutos y minutos mirando cómo corretean y juegan entre ellos.

TU CACHORRO TE ESCUCHA

Para enseñarle trucos a tu perrito, no basta con hablarle al micro. Primero debes indicarle cómo hacer los movimientos usando el puntero. Después, cuando haya hecho el truco, será hora de usar el micrófono.





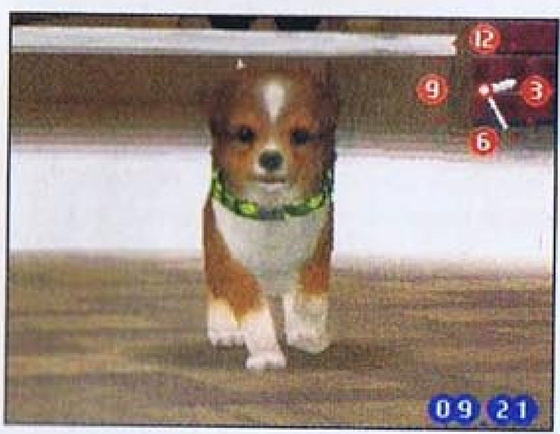
Si el perro entiende la orden, se encenderá una bombillita.



Pero si no le queda claro, se le quedará este careto.



HAZ AMIGOS Gracias al Modo Guau, es posible conseguir las 18 razas de cachorro a la vez que haces nuevos amigos.



Después de comprar tu cachorro, él se acerca para que le pongas nombre.

▶ su nombre para que te haga caso. También a través del micro puedes enseñarle montones de trucos: a sentarse, ponerse patas arriba, perseguirse la cola... Lo único que debes hacer es, como en el caso del nombre, repetírselo las veces que sea necesario. Y después, practicar el truco de vez en cuando para que al perrito no se le olvide. ¡Pero no seas animal! **Si intentas enseñarle un montón de cosas a la vez, el pobre se cansará** e incluso se hará un lío con las órdenes. Lo mismo que si fuera un perrillo de verdad.

Vale que los cachorros virtuales no huelan, ni ensucien, pero eso no quiere decir que en el juego no tengas que preocuparte de su alimentación, higiene y salud. **Si el perro tiene hambre debes ir rápido a la tienda** a comprarle algo de alimento, comida seca por ejemplo, o croquetillas para perros, que tienen mejor pinta. Si tiene sed, pues le pones un platito con agua o con leche.

Tampoco puedes olvidarte de jugar con él para que esté contento y de paso haga algo de ejercicio. También hay que sacarlo a pasear para que haga sus "cosas" (ojito con dejar cacotas en el suelo). Y lavarlo y cepillarlo para que no se llene de pulgas.

Junto a eso, es vital que procures tener a tu perrito en forma. **Debes sacarlo de paseo, jugar con él, entrenarlo** en el circuito de obstáculos... Cuanto más en forma esté, más opciones tendrás de ganar los concursos para perros. Así podrás comprar comida, juguetes, e incluso hacerte con más perros. En casa sólo puedes **entrenar a tres cachorros a la vez,** pero tienes la opción de comprar hasta 18 y dejarlos en el hotel para perritos. Cuando quieras, los intercambias.

No hay nada comparable

La idea es genial. Pero lo mejor es cómo se ha llevado a la DS: con **un realismo increíble.** La sensación es como si tuvieras una mascota de verdad, a la que vas cuidando y enseñando. Y la forma de interactuar con ella es increíble gracias al puntero y al micro. «Nintendogs» te enamorará. Y no te decimos nada si te cruzas con otro colega que lo tenga...

UNA MASCOTA HECHA A TU MEDIDA

En el criadero puedes escoger a tu perrito entre varias razas (hay 6 en cada versión de «Nintendogs»). Además, después de seleccionar tu raza favorita tienes varias opciones de color, sexo y carácter para elegir. ¡Hala, ya puedes tener el perrito que siempre quisiste!

Criadero
¿Qué cachorro quieres?
Cavalier K. C. Spaniel
Considerada la raza más antigua de Inglaterra, destaca por su alegría, inteligencia y equilibrio.
480,00€

CÓMO SE JUEGA CON NINTENDOGS Y TU DS

A través de Nintendogs, descubrirás una nueva forma de jugar que sólo ha sido posible con la tecnología de tu Nintendo DS.

Conéctate sin cables

Si pones tu juego en **Modo Guau, tu Nintendo DS se pondrá a ladrar cuando detecte otro «Nintendogs» cerca.** Entonces podrás jugar con el perrito del otro dueño e intercambiar algún regalito (para fomentar la amistad y esas cosas). Pero lo mejor de todo es que, desde ese mismo momento, la raza del otro cachorro aparecerá en el criadero y tú podrás comprarla. **¡Así reunirás las 18 razas!** Esta es una de las funciones más chulas de DS, la posibilidad de conectar con cualquier jugón sin cables y descargarte su juego.



Juega sobre la pantalla

Todos los juguetes de «Nintendogs» pueden cogerse y lanzarse. La forma de hacerlo es sencillísima: **agarras el puntero, tocas el objeto que quieres sujetar sobre la pantalla,** lo arrastras hacia atrás para coger impulso y luego ¡con determinación hacia adelante! Durante los paseos, el puntero también sirve para sujetar la correa de tu mascota. Y aún más vital es en los concursos de disco y en los de agilidad, donde debes **dar toquecitos para marcar el camino que debe seguir el cachorro.**



Habla, que te escucha

El micrófono es la gran estrella de «Nintendogs». **Hablándole al micro puedes llamar a tu perro por su nombre.** Y también darle órdenes para que haga trucos. ¡Y él te obedece! Además, puedes grabar tu voz para que suene en el Modo Guau (en vez del ladrido que suena normalmente) o soplar para hacer pompas con un pompero.

Usa mucho el puntero

Debes dar muchos mimos a tu perrito si quieres que te coja cariño y te obedezca siempre a todo. De nuevo podrás hacerlo **sobre la pantalla táctil y con el puntero. Ahí frotas suavemente su cabecita, su lomo, su panza...** También puedes indicarle cómo hacer algunos trucos. Por ejemplo, si dibujas una línea de arriba abajo, el cachorro se sentará. Y para lavarlo y cepillarlo debes frotar despacito el puntero en la pantalla táctil.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99
▲ Los perros se mueven y actúan como si fueran de verdad. ¡Es totalmente alucinante!
▼ Los escenarios podrían estar un pelín más detallados.

SONIDO 96
▲ Los ladridos hacen a los perritos aún más reales.
▼ La musiquilla es simpaticona, pero no tiene mucho papel.

JUGABILIDAD 99
▲ Es fácil y divertidísimo comunicarse con los cachorros. ¡Son geniales!
▼ Con el tiempo, acaban faltando nuevos objetivos.

DURACIÓN 99
▲ Los cachorros no envejecen, pero sí crecen en habilidades y trucos, así que cuídalos siempre, ¡te lo agradecerán!
▼ Por pedir que no quede: ¡más razas de perritos, por favor! Algunos concursos más también habrían estado bien.

TOTAL 99

▲ La originalidad; la idea; **el realismo de los perritos.** El formidable **uso del micro.** ¡Cautiva desde el principio!

▼ Si hubiera más escenarios y concursos sería eterno. No saber qué versión elegir.

VALORACIÓN



¡VAS A ALUCINAR CON ESTA PASADA!
«Nintendogs» es mucho más que un juego, es una nueva forma de interactuar con la consola (que los perritos respondan a tu voz es algo flipante). Los cachorros son tan adorables y actúan de forma tan realista que, sin darte cuenta, se convierten en tus verdaderos amigos virtuales. Busques donde busques, no vas a encontrar nada parecido. ¡«Nintendogs» es único!

LA DOBLE PANTALLA

- ¡¡¡Interacción total!!!
- Ningún otro juego de DS utiliza tan bien las características de la consola. Coges y lanzas objetos, acaricias a los perros, los llamas por su nombre... ¡Es increíble!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1-8 (SIN CABLES)**

- Circuitos: **32 EN 8 COPAS**
- Modos: **COPAS, VS, MISIONES**
- Extras: **CONEXIÓN WI-FI**

- Funciones DS:





- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡El mejor Mario Kart de la historia!

MARIO KART DS

Mario Kart arranca en DS con la genialidad de siempre y un modo online para competir con gente de todo el mundo.

Nintendo nos ha servido la combinación perfecta entre juego y consola. Por un lado Mario y sus colegas aportan jugabilidad a tope, un control fantástico y la competición más ajustada. Y por otro, Nintendo DS ofrece la oportunidad de que **Mario Kart pase a la historia.**

Jugones de todo el mundo

Entre otras razones, lo de pasar a la historia es porque este **Mario Kart estrenará el juego online,** a través del Wi-Fi de la consola. Aunque jugar en solitario o con los colegas que estén cerca va a ser también ¡una PASADA!

Tienes **32 circuitos** para ti. La mitad son totalmente nuevos y la otra mitad vienen de las versiones ya clásicas (¡qué puntazo!). Todo aparece en pantalla en **3D y los karts corren a toda pastilla.** Tú sigues la carrera en la pantalla superior, mientras en la táctil aparecen dos tipos de mapas, que puedes alternar, para seguir el recorrido y las posiciones.

Otro de los puntos fuertes es el **mogollón de modos de juego.** Empiezas con 8 copas para disputar, pero además tienes contrarreloj, versus, dos tipos de batalla y un modo misiones con **6 niveles de 8 pruebas** y jefe final.

La mecánica es tan divertida como siempre. Cada piloto tiene dos tipos de coche (un kart y otro de fantasía), que hay que zumbar en circuitos tan originales como flipantes, mientras nos cargamos de ítems para chafar a los rivales. Así de simple pero... ¡qué cantidad de horas de juego!

Mario Kart DS tiene todos los ingredientes para triunfar: es **rápido, jugable, divertido y tiene un modo online irresistible.**

¡SE ESTRENA EL JUEGO ONLINE!

Busca un punto de conexión a internet Wi-Fi y enciende tu DS con Mario Kart. ¡Podrás competir con jugadores de todo el mundo en un abrir y cerrar de ojos! Es gratis, va rapidísimo y sólo podrás jugar con gente de tu nivel. Eso sí, se admite un máximo de cuatro jugadores.





¿Sólo correr? Qué va, Mario Kart es un juego con mucha estrategia. Cada kart tiene sus características especiales.





Los ítems son otra de las claves estratégicas. Si no los usas bien, o simplemente pasas de ellos, nunca ganarás.

¡NOVEDADES PARA TODOS!

Esta versión DS estrena muchas novedades jugosas. No sólo podréis jugar por internet, sino que además os encontraréis todas estas sorpresas:

16 circuitos totalmente nuevos, creados en unas 3D flipantes.

Ítems chulísimos como este lanzamiento de tinta de calamar.

En la táctil podremos dibujar un escudo para el kart.





En la pantalla superior sigues la carrera: chulísimos escenarios 3D y velocidad a tope. En la pantalla táctil puedes ver dos mapas, uno general y otro detallado.



Este es un escenario del modo batalla. Hay 6 diferentes, todos muy chulos.



La sensación de velocidad es uno de los puntos fuertes, con cualquier kart.



Esta pantalla es del modo misiones; al fondo se ve al jefe final al que cascar.

EL ANÁLISIS

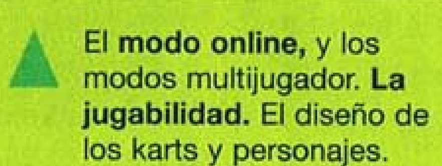
GRÁFICOS 96
- ▲ Los escenarios en 3D, la suavidad de los movimientos y el increíble colorido.
- ▼ Algunos fondos podrían haber estado más trabajados.

SONIDO 94
- ▲ Las canciones y los efectos más simpáticos del mundo. ¡Te van a poner muy nervioso!
- ▼ Pocas novedades respecto a los anteriores Mario Kart.

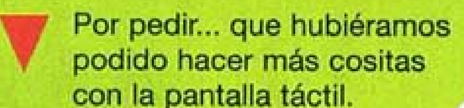
JUGABILIDAD 98
- ▲ Las carreras más divertidas combinadas con el control más sencillo: ¡mezcla explosiva!
- ▼ Que te cueste adaptarte a girar dando un derrape.

DURACIÓN 100
- ▲ Los 32 circuitos, las batallas, las misiones, el multijugador y, sobre todo, el modo online. Simplemente insuperable.
- ▼ Que seas un marciano... allí seguro que no ha llegado el Wi-Fi. Mala suerte.

TOTAL 98



El **modo online,** y los modos multijugador. **La jugabilidad.** El diseño de los karts y personajes.



Por pedir... que hubiéramos podido hacer más cositas con la pantalla táctil.

VALORACIÓN



UNA CARRERA QUE NO PUEDES PERDER

Coge una coctelera. Mete lo mejor de Mario Kart y de una DS. Agítalo bien. ¿Qué ha salido? Pues un juego que marcará un antes y un después en el mundo de las consolas. Porque tiene toda la diversión y jugabilidad de la saga Mario Kart y añade la posibilidad de jugar online con gente de todo el mundo. Es el juego por el que te comprarás un DS, seguro.

LA DOBLE PANTALLA

Lo justo y necesario
La pantalla táctil no es la prota en este MK. Pero de todas formas puedes "tocar" para cambiar de mapa en carrera (hay dos vistas) y pintar el escudo del kart. Tampoco la echarás en falta.



La mejor aventura en DS, con la gorra

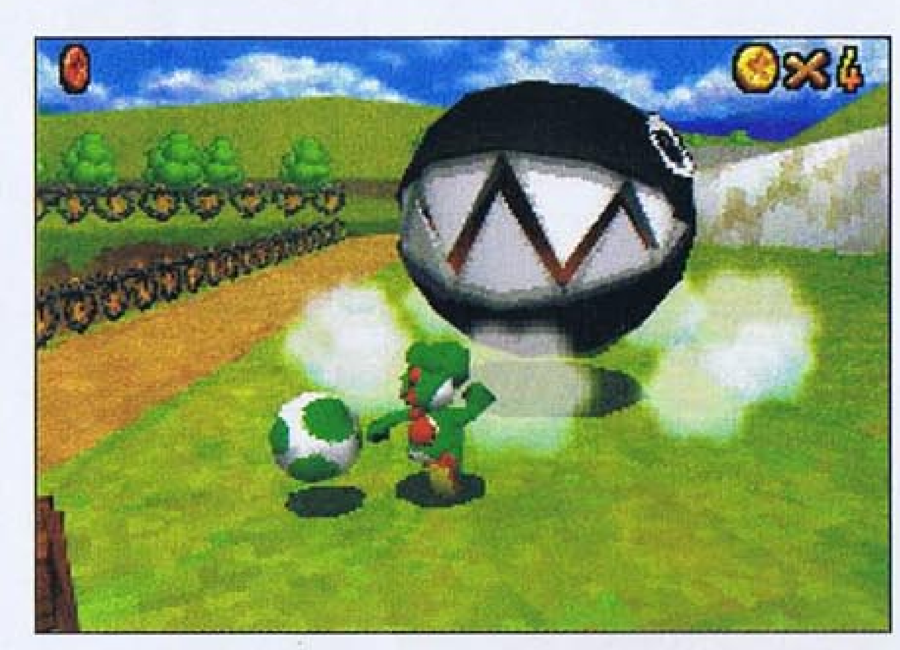
SUPER MARIO 64

Mario se marca en DS la aventura más espectacular, jugable y duradera del universo. ¡Y trae 32 minijuegos!

El estreno de Mario en DS significa mucho más que "otro Mario". Por un lado tenemos al fontanero, el mayor héroe "videojueguil" de la historia, volviendo al plataformas que **sentó las bases de lo que hoy son las aventuras en 3D.** Por el otro, una consola que permite control táctil, multi sin cables y que tiene doble pantalla. ¡Qué pasada!

Yoshi, el primero en llegar a la fiesta

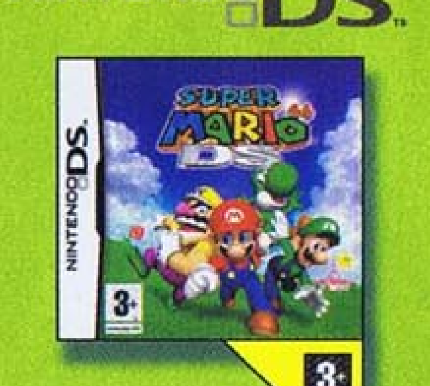
Pues sí, el aventurón comienza con el dino verde como prota, saltando, zampando enemigos y dando culetazos como loco. Todo esto en la pantalla de arriba, con **unos alucinantes gráficos 3D.** Mientras, **en la táctil, aparece un práctico mapa** que te dice dónde están las estrellas y otros objetos del juego. Y la cosa pinta tan bien que, al poco de empezar la aventura, los tres bigotones (Mario, Luigi y Wario) se unen a ti y a Yoshi para dar saltos de alegría. Bueno, de alegría y para llegar de una plataforma a otra y conseguir así las **150 estrellas del juego.** Además, arrastrando el dedo por la pantalla táctil puedes conseguir un control mucho más preciso que con la cruceta. Pero si lo que quieres es diversión táctil, pilla el puntero y ¡dale caña a los minijuegos!



Yoshi es el primer héroe que utilizas en la aventura. A Mario, Luigi y Wario debes salvarlos antes de poder elegirlos.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Niveles: **150 ESTRELLAS**
- Modos: **HISTORIA Y VERSUS**
- Extras: **MODO DIBUJO**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 97

VALORACIÓN

Decir que «Super Mario 64» es divertido es quedarse corto. No hay nada como este pedazo de aventurón. ¡Hazte con él ya!



¡Viva Wario, el rey de los microjuegos!

WARIO WARE

Desenfunda el puntero y toca, gira, dibuja... y sopla al micro y... ¡hazlo rapidito! ¡Llegan los microjuegos táctiles!

Wario, el personaje más gamberro de Nintendo, lleva todo el ingenio de sus microjuegos a la doble pantalla de tu DS. ¿Que qué son los microjuegos? Pues son **pequeñas pruebas de habilidad que debes superar en pocos segundos.** ¡Ponte al día y alucina con la locura de Wario!

Microjuegos + DS = macrodiversión

Al comienzo de cada microjuego aparece una orden que te dice qué debes hacer: ahorra, plancha, haz cosquillas... Tras leer tu misión, **tienes que ser rápido, coger el puntero y averiguar cómo ganar el juego.** Si lo pasas no te relajes, porque viene otro, y después otro, y otro, cada vez más rápidos, más difíciles y divertidos. **¡Así hasta 180 microjuegos!** ¡Menuda flipada! Pero lo importante es poder sacarle todo el partido a tu DS. ¿Cómo? Pues todas esas pruebas se superan puntero en mano, mirando a las dos pantallas y **cogiendo aire por si hay que soplar en el micro.** ¡Qué tensión! Sí, pero qué bien lo vas a pasar. Vas a hacer de todo en la táctil: arrastrar, pintar, golpear... Ya ves, Wario llega a DS pegando fuerte, con **gráficos y sonidos delirantes,** humor gamberro y muchísimo ingenio. ¡Venga, a tocar y reír!



Tienes 3 segundos para ganar cada microjuego. Es poco tiempo para manejar el puntero pero es... divertidísimo.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **MICROJUEGOS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Modos de juego: **3**
- Datos: **MÁS DE 180 JUEGOS**
- Extras: **15 PERSONAJES**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 96

VALORACIÓN

Wario te trae un torrente de diversión: mogollón de pruebas táctiles y de micro, y muchas sorpresas. ¡No te lo pierdas!

Acaba con los vampiros en tu DS

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Para la caza del vampiro te hará falta una espada en una mano, una DS en la otra... y echarle valor. ¡Menudo reto!

Los adoradores del mal se han apoderado de tu DS! Menos mal que ha vuelto Soma Cruz, con sus hechizos, sus armas y **toneladas de acción,** para revivir una de las mejores sagas de la historia.

Un mundo de magia táctil y terror visual

Vuelve el mundo de «Castlevania», construido a base de pasadizos, invadido por temibles enemigos y salpicado de plataformas. ¿Ya tienes miedo? Pues deberías. Porque la acción tiene un ritmo brutal y te lleva de acá para allá poniendo a cientos de seres malignos en tu camino. Por suerte, dispones de todo **un arsenal de armas y magias para combatir el mal.** Y una de esas armas es el puntero, con el que rompes muros y **dibujas hechizos en la táctil.** Y encima incluye modo multi y editor de mapas.



El mundo de Castlevania revive con todo su esplendor. Mira la imagen y flipa con sus gráficos. ¿A que apetece jugarlo?

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Objetos: **MÁS DE 100 ARMAS**
- Modos: **HISTORIA Y MULTI**
- Extras: **EDITOR DE MAPAS**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 93

VALORACIÓN

Este «Castlevania» hace honor a la saga. La ambientación, la magia, los personajes, la acción, la música... ¡Todo es flipante!

Un partidazo en la cumbre

FIFA 06



Si tienes una DS y ganas de fútbol... ¡enhorabuena! Aquí hay mil torneos, un divertido simulador y un multi bestial.

Los hinchas no paran de animar. El entrenador hace un cambio, justo antes del saque de la falta. Esta jugada puede ser decisiva. Beckham se acerca a la pelota, mira al portero, lanza y... ¿Pero dónde se ha ido todo ese griterío? Vuelve a abrir tu DS, merluzo, ¡el mejor fútbol está ahí dentro!

Balompié en pequeñito

Los chicos de EA han metido lo mejor de FIFA 06 en una tarjeta para tu DS. **Las 18 mejores ligas y un buen puñado de selecciones** se han dado cita en la doble pantalla. Eso quiere decir que vas a poder disfrutar de un tropel de jugadores y equipos, y de hasta **8 estadios** en varios modos de juego. Aquí tú eliges lo que te apetece jugar. Puedes crear un torneo internacional o jugar la Copa del Rey, por ejemplo. Mola, ¿no? Pues eso no es todo, porque lo mejor es el modo carrera, que dura 5 temporadas. **Te conviertes en el entrenador y debes cumplir los objetivos** de la junta directiva jornada a jornada. ¡Qué pasada! También hay un editor de jugadores muy chulo y, atención, **un multi con una sola tarjeta que es de los mejores piques para DS.** Avisa a tus colegas, el mejor fútbol ha llegado a DS. ¡A jugar!



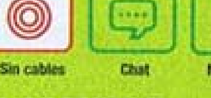
Los partidos en DS se ven en unas 3D de primera división. Además, el control del simulador resulta muy divertido.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Equipos: **18 LIGAS**
- Modos de juego: **4**
- Extras: **EDITOR DE EQUIPOS**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono

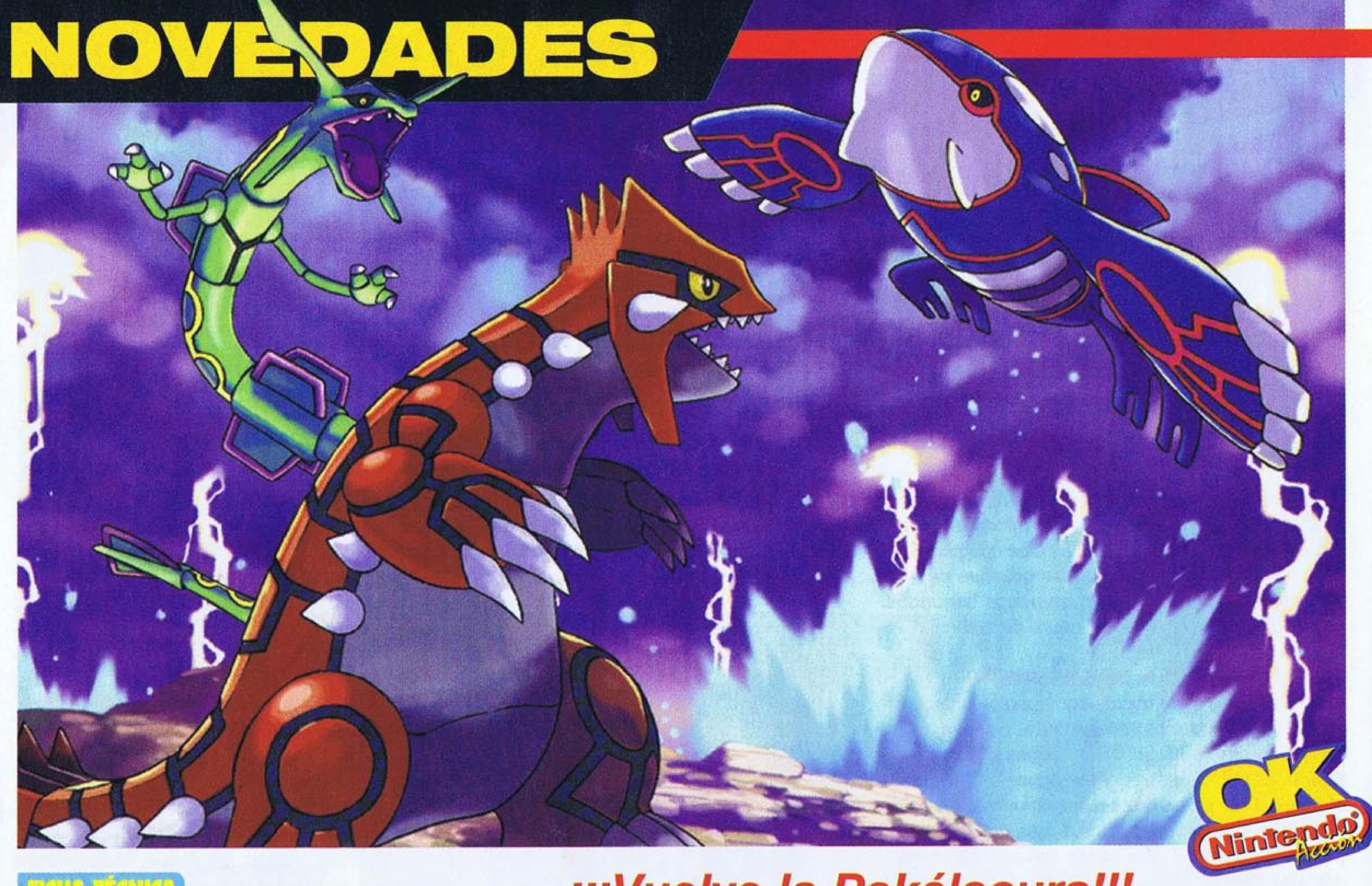



- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

FIFA trae muchos torneos y equipos, un simulador divertido y un multijugador brutal. Pero el control es poco preciso.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: GAMEFREAK
- Tipo de juego: ACCIÓN/RPG
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-5

- Pokémon: 232 POKÉMON
- Datos: COMPATIBLE CON TODAS LAS EDICIONES DE GBA Y GC
- Extras: FRENTE DE BATALLA

- A la venta: YA DISPONIBLE

¡¡¡Vuelve la Pokélocura!!!

POKéMON ESMERALDA

¡Lo han vuelto a conseguir! Ya tenemos entre manos la última y más completa aventura Pokémon de la historia.

Hace mucho tiempo, los Pokémon terrestres y los Pokémon marinos luchaban por dominar el mundo. Sólo unas misteriosas esferas consiguieron traer la paz. Pero ahora todo vuelve a comenzar: los fanáticos de los equipos Aqua y Magma quieren despertar a Kyogre y Groudon, los poderosos legendarios, y sembrar el caos. Pero ellos no saben que tú y tus Pokémon vais a impedírselo.

Novedades en Hoenn

Esmeralda es una secuela en toda regla de Rubí y Zafiro, pero enseguida verás que existen bastantes diferencias. Lo primero es que algunas cosas han cambiado en Hoenn. Por ejemplo, verás que **en los pueblos hay nuevos edificios.** Aunque la gran sorpresa es que ahora **debes enfrentarte a los equipos Aqua y Magma a la vez.**

Sí, hay muchísimas novedades: los combates dos contra dos, las nuevas habilidades Pokémon, las funciones extra de la Poké Nav, pero seguro que la que más te mola es... **¡el Frente de Batalla!**

Para llegar a él tendrás que demostrar que eres el mejor, ganando la Liga Pokémon. Y una vez allí, tendrás que medir tu pericia como entrenador en combates con toda clase de condiciones. El objetivo es **ganar los siete símbolos de oro** que te dará cada líder.

Con lo que has leído ya te puedes hacer una idea de la gran aventura que trae Esmeralda, pero por si acaso añade que podrás intercambiar Pokémon con cualquier otra edición, y te saldrá el mejor Pokémon que ha salido hasta el momento.

¡HAZTE CON TODOS!

En «Pokémon Esmeralda» podrás hacerte con 232 Pokémon, incluyendo algunos como Miltank o Shuckle que nunca habíamos visto en GBA. Sin embargo, hay Pokémon de Rubí y Zafiro que no están en Esmeralda, así que para completar la Pokédex de Hoenn tendrás que intercambiar con ellas.





En la nueva Torre de Batalla conocerás a entrenadores ansiosos por formar pareja con un campeón como tú.





Esta edición destaca en todo. Por ejemplo, los gráficos son más detallados y nítidos que en Rubí y Zafiro, ¿a que sí?

¡POR FIN SERÁN TUYOS!

En «Pokémon Esmeralda» podrás encontrar algunos Legendarios de "peso", y también ver a Pokémon que seguro que no te esperabas...



Puedes hacerte con Groudon antes de lo que pensabas.



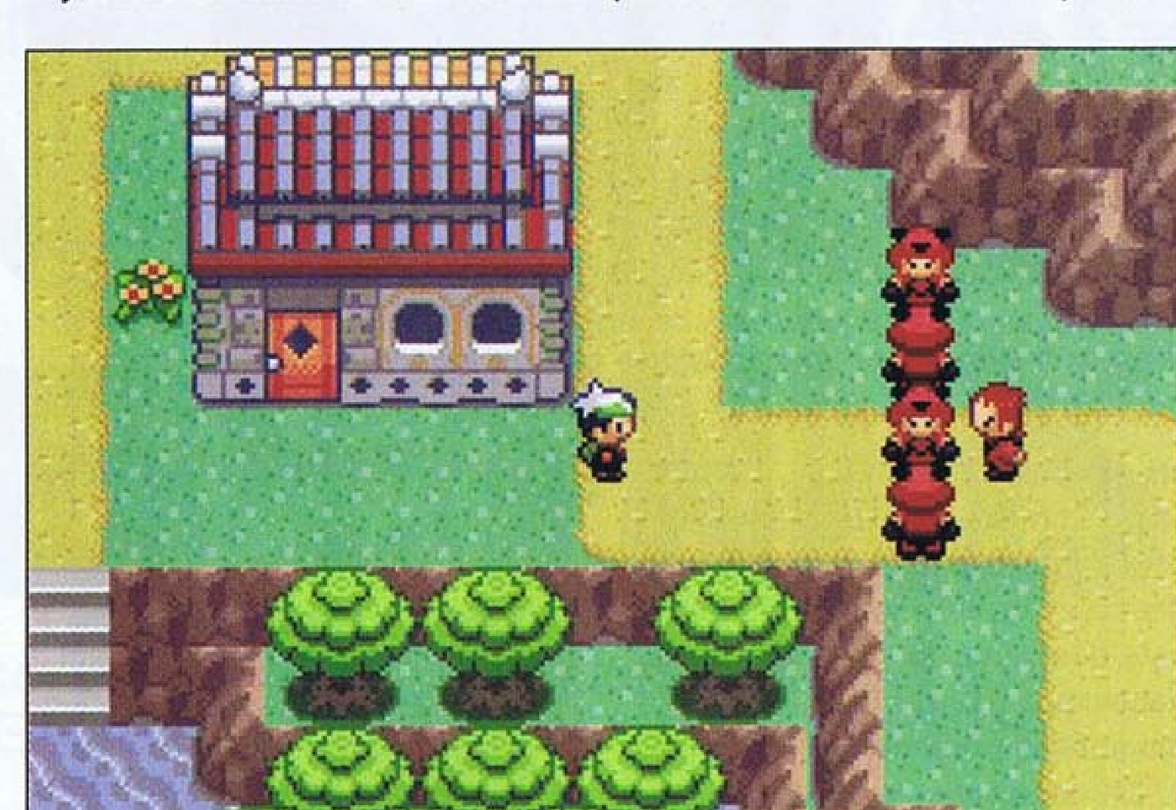
Kyogre es otro de los legendarios que cae a tus pies.



Y por aquí anda el bueno de Smeargle, un sorpresón.



Si te molan los combates dos contra dos, la edición Esmeralda te entusiasmará. Hay tantos combates de esta modalidad que te convertirás en todo un experto.



Durante la aventura, a veces te enfrentarás a los macarrillas del Equipo Aqua y en otras a los pirados del Equipo Magma. ¡Están los dos en el mismo cartucho!

En la Zona Safari descubres Pokémon que no estaban en Rubí o Zafiro.



Gracias a las Máquinas Ocultas podrás surfear en los distintos lagos.



Vence a los líderes para conseguir las 8 medallas y entrar en la Liga Pokémon.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 92
- ▲ Brillantes, divertidos y llenos de color. Siguen el estilo de las versiones Rubí y Zafiro.
- ▼ No hay grandes mejoras respecto a Rubí y Zafiro.

SONIDO — 92
- ▲ Efectos como el sonido de la lluvia al caer son una chulada. Hay nuevas melodías que suenan requetebien.
- ▼ Los gritos y rugidos de los Pokémon no han mejorado.

JUGABILIDAD — 99
- ▲ El Frente de Batalla es genial. Hacerse con todos tiene una gran recompensa.
- ▼ Se echan en falta minijuegos al estilo de Rojo y Verde.

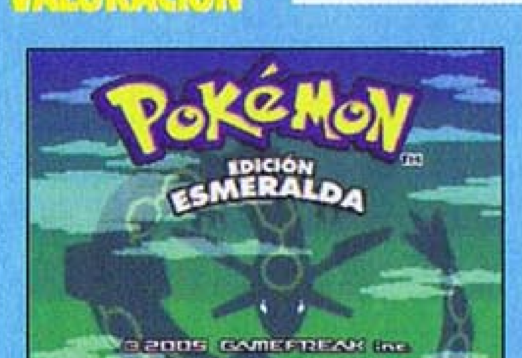
DURACIÓN — 100
- ▲ Completar la aventura y la Pokédex te llevará horas, pero el Frente de Batalla... ¡meses!
- ▼ Los veteranos que hayan jugado a «Pokémon Rubí» y «Pokémon Zafiro» lo tendrán muchísimo más fácil.

TOTAL 98

▲ El **Frente de Batalla; las opciones multijugador;** poder capturar a Mew.

▼ Una historia más elaborada habría sido genial. ¡Pero ésta no está nada mal!

VALORACIÓN



¡LLEGÓ LA MEJOR EDICIÓN POKéMON!

Este «Pokémon Esmeralda» contiene lo mejor de todas las ediciones anteriores y añade novedades como el Frente de Batalla que da otra dimensión a los combates Pokémon. Quizá esperábamos más nivel gráfico respecto a Rubí y Zafiro, pero saber que puedes hacerte con un montón de Pokémon "secretos", lo compensa todo.

EL RANKING

1. Pokémon Esmeralda
2. Pokémon Rubí y Zafiro
3. Pokémon Rojo y Verde

Rubí y Zafiro fueron la revolución en GBA. Esmeralda no impacta tanto, pero es el Pokémon con más horas de diversión.

¡Magia a tope para tu GBA!

W.I.T.C.H.

Will, Irma, Cornelia, Hay Lin y Taranee hechizan tu portátil con un mundo de fantasía, enemigos y plataformas.



Las Witch protagonizan un plataformas muy especial. En vez de saltar, hay que ir volando de un lado a otro. ¡Toma!



Cada chica tiene dos poderes especiales diferentes. Como sabes, la especialidad de Irma es el agua. ¡Mira que útil!



Los escenarios de Witch rebosan colorido y simpatía para que las magias luzcan a toda caña en la pantalla de tu GBA.



Si te cruzas con arañas, pilla a Taranee. Cada vez que necesites un poder especial, cambia de Witch y ¡listo!

Las Witch están que no paran. Tras su exitazo en la tele, ahora se cuelan en tu GBA como si tal cosa... bueno, es que estas chicas con sus poderes pueden hacer lo que quieran. No te resistas y únete a sus mágicas aventuras que arrasan en GBA con **plataformas y acción.**

Todas para una...

Las Witch son cinco chicas que entre hacer los deberes e ir a clase, luchan por hacer el bien en un mundo mágico. **Cada una tiene unos poderes especiales** y una personalidad diferentes. Pues eso justo es lo que vas a encontrar en el cartucho de GBA. En cuanto lo conectes, se abrirá un increíble mundo de fantasía en tu propia casa. La aventura comienza cuando desparecen las piedras elementales... y Will, Irma, Cornelia, Hay Lin y Taranee tienen la misión de reunirlas y descubrir quién está detrás de este desaguisado. Para ello, claro, necesitarás utilizar todos sus magníficos poderes.

En cada fase controlas a una de las chicas para ir aprendiendo a manejar sus magias. Eso sí, en cuanto te familiarices con ellas puedes ir cambiando de una a otra en cualquier momento del juego. Además, la aventura es una mezcla de plataformas y acción donde tienes que explorar los escenarios a base de saltos y acabar con los diferentes tipos de enemigos. Pero eso no es todo, porque los niveles están plagados de detalles y personajes para que **los fans de Witch se sientan como en casa.** ¡Magia a tope!

¡SUPERCHICAS!



Que sí, que sí, que están las Witch al completo. ¡Cómo mola!



Puedes cambiar de una a otra cuando quieras.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CLIMAX**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**
- Niveles: **20 NIVELES**
- Datos: **5 PERSONAJES**
- Extras: **PERSONAJE CALEB**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Coloridos y simpáticos, te llevarán a la serie de televisión.

SONIDO 81
La música acompaña bien la aventura, pero se repite mucho.

JUGABILIDAD 89
Manejar a las cinco chicas, con todos sus poderes, mola mucho.

DURACIÓN 87
Los diferentes niveles y los jefes finales... hay juego para rato.

TOTAL 88

▲ El **carisma de las Witch;** intercambiarlas en el juego.

▼ Los enemigos se repiten más de la cuenta.

VALORACIÓN

Las Witch pegan el salto a GBA con un plataformas repleto de detalles para los fans. Manejar a las 5 chicas y utilizar sus poderes es una pasada para los que flipan con la serie de la tele.

¡Donkey Kong vuelve a la jungla!



DKC 3

El clan Kong te invita a un juegazo de plataformas que protagonizan Kiddy y Dixie, dos monos de armas tomar.

Siempre que sale un juego de la familia Kong hay un revuelo de campeonato. Se nos pone cara de simio, nos crece mucho pelo y nos golpeamos el pecho pidiendo diversión. ¡Empieza a practicar tu salto del mono porque llega **la tercera entrega de un plataformas histórico!** Un arcade con la **endiablada jugabilidad del original de Super Nintendo y con un buen montón de novedades.**

¿Quiénes son estos monos?

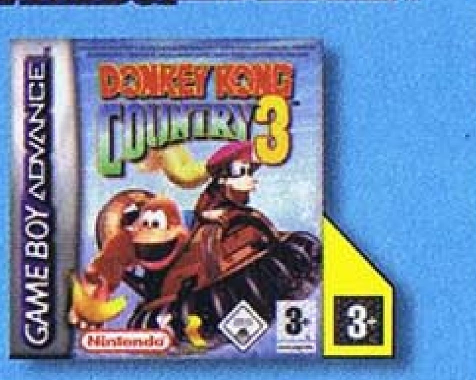
Los protagonistas de esta aventura son un bebé-mono enorme, Kiddy, y una mona de armas tomar, Dixie. Pero tranquilo, dan tantos brincos y golpazos como Donkey. Esta extraña pareja tiene que salvar la jungla, es decir, que te vas a hartar de dar botes por los árboles fase tras fase. Además, el desarrollo de la aventura mantiene la calidad y mecánica que le convirtieron en un clásico. Ya sabes que tienes que superar niveles de plataformas por un tubo. Pero **la dificultad está ajustadísima y los retos son muy originales,** y que podemos alternar el control de los monos. Eso no es todo, esta versión estrena niveles de bonus, un mundo entero por explorar y **un porrón de minijuegos.** Así que... ¡vamos a la jungla!



Cuando lleves a Kiddy y Dixie juntos puedes hacer que cooperen para dar grandes saltos y sacudir tortas bestiales.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **RARE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**
- Personajes: **KIDDY Y DIXIE**
- Datos: **9 MUNDOS/50 NIVELES**
- Extras: **MINIJUEGOS Y BONUS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

Kiddy y Dixie resucitan este clasicazo para GBA con nuevos niveles y extras, pero con la brutal jugabilidad de siempre.

El mejor tenis se vive en tu GBA

OK Nintendo Acción

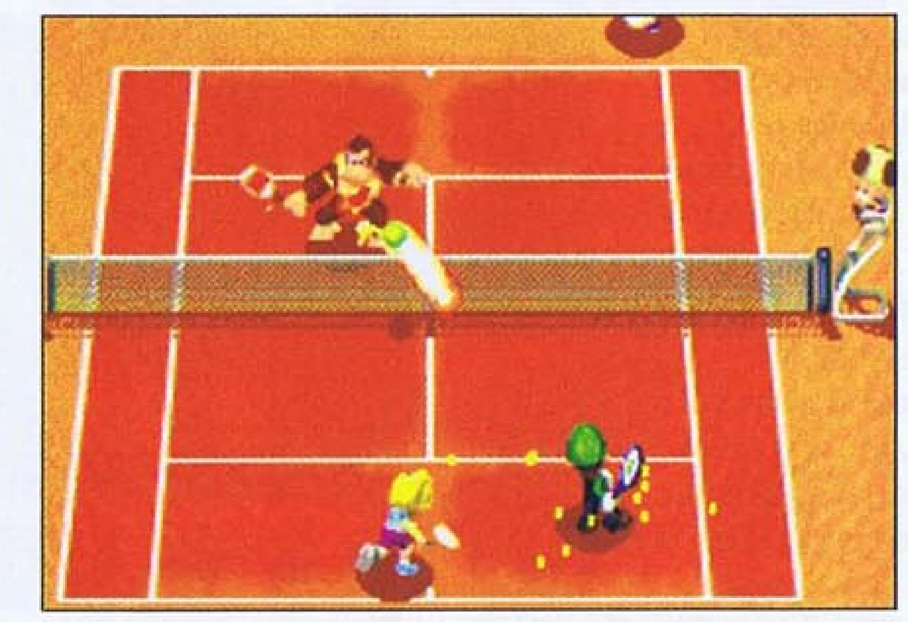
MARIO POWER TENNIS

Mario vuelve a coger la raqueta para enseñarnos sus mejores golpes. Esta vez en GBA y con un toque RPG.

Mario tuvo tanto éxito con su tenis en GC que ahora ha decidido probar su saque en GBA. Y no ha perdido ni una pizca de su buena forma física. Conserva sus globos y dejadas, su excelente control y, por supuesto, los **espectaculares golpes especiales.** Los defensivos para salvar las bolas imposibles y los ofensivos para machacar al rival.

La aventura de jugar al tenis

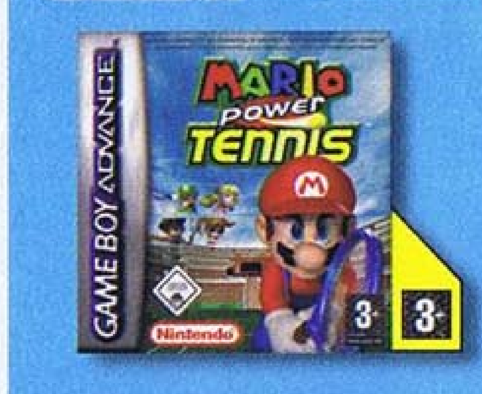
La gran novedad es que hay **un modo historia en el que eres un tenista principiante** que acaba de entrar en una escuela de tenis. Con la perspectiva típica de un RPG, debes hablar con la gente, buscar rivales y entrenar en divertidos minijuegos para subir de nivel y llegar a rivalizar con el mismísimo Mario.



En el Modo Exhibición puedes elegir a Mario, Luigi, Donkey... y demostrar quién es el más bestia machacando la pelota.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAMELOT**
- Tipo de juego: **TENIS/RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-4**
- Personajes: **MÁS DE 40**
- Datos: **12 MINIJUEGOS**
- Modos: **HISTORIA Y VERSUS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 94

VALORACIÓN

Aunque no te mole el tenis, es imposible que no te diviertas con este juegazo. El modo historia y los supergolpes, lo mejor.

Juegazo de estrategia para tu GBA

FIRE EMBLEM THE SACRED STONES

Las aventuras de espada y brujería regresan a Game Boy de la mano de una saga de RPG que ha creado escuela.

Al igual que en el primer «Fire Emblem», en esta segunda parte tendrás que darle al coco si quieres triunfar en las innumerables batallas por turnos que vas a afrontar. Porque en este juego debes **colocar tus tropas, conquistar castillos y derrotar a los malos** usando el cerebro y un tablero.

Ahora le toca mover al mago...

Tu ejército se compone de arqueros, soldados a caballo, brujos... cada uno con sus propios poderes y habilidades. Y más vale que aprendas a manejarlos bien, porque la cosa se va complicando capítulo tras capítulo. En cuanto al control y a los gráficos, no hay muchos cambios respecto a la primera parte, pero eso sólo significa una cosa: ¡que sigue siendo genial!



Cuando dos tropas entran en combate aparece una escena así de chula, en la que ves el resultado del enfrentamiento.

FICHA TÉCNICA – GAME BOY ADVANCE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: INTELLIGENT SYS.
- Tipo de juego: RPG/ESTRATEGIA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4
- Niveles: 21 CAPÍTULOS
- Datos: 6 TIPOS DE ARMAS
- Extras: CONEXIÓN CON GC
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

Si te moló el primer «Fire Emblem» de GBA, éste te entusiasmará. Más misiones, más héroes... Esto es estrategia de calidad.

Se acabaron tus malos sueños

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Prepárate para un plataformero viaje por la Ciudad de Halloween, lleno de saltos, sustos y bichos asquerosos.

Inspirada en la famosa peli de animación, llega a tu Advance **una aventura de plataformas 2D** de las que nunca pasan de moda. Tu misión: acabar con el ejército de insectos que ha invadido Halloween y derrotar a su líder, Oogie Boogie.

Un cuento de miedo y plataformas

La cosa no pinta fácil. Menos mal que **Jack, el prota, es un esqueleto que sabe hacer de todo.** Salta de un lado para otro, se agacha, trepa y utiliza un montón de siniestros artilugios: calabazas-bomba, murciélagos arrojadizos... Además, cuentas con la ayuda de Zero, un fiel perro-fantasma que te sigue todo el tiempo y protagoniza unas curiosas fases 3D. Con esta "Pesadilla" vas a brincar como nunca.


Entre salto y salto, debes dar buena cuenta de los cientos de bichos de Oogie Boogie: polillas, arañas, serpientes...

FICHA TÉCNICA – GAME BOY ADVANCE



- Compañía: BUENA VISTA
- Desarrollador: TOSE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4
- Niveles: 24 FASES
- Datos: 3 MINIJUEGOS
- Extras: FASES ESPECIALES 3D
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 86

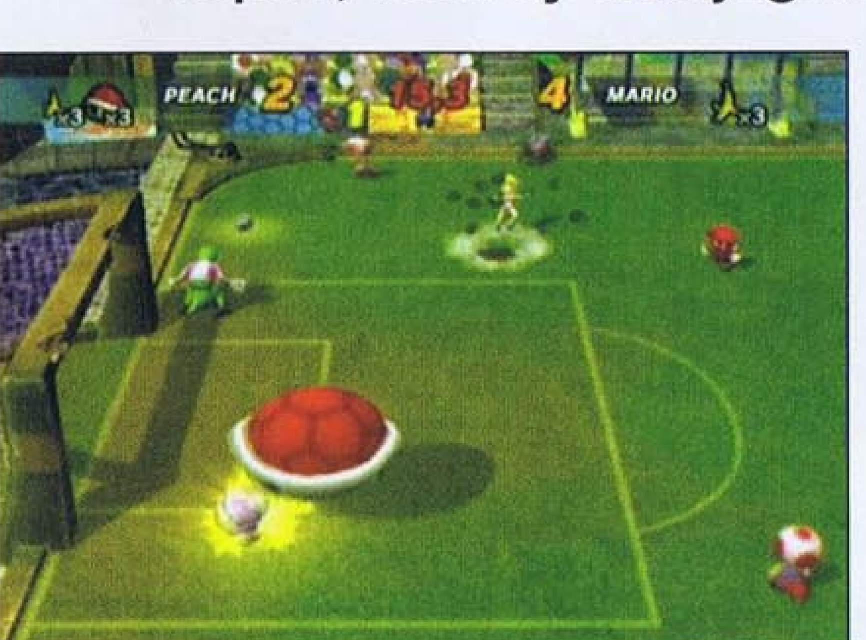
VALORACIÓN

«Pesadilla antes...» es un divertido plataformas que encantará a los más saltarines y especialmente a los fans de sus personajes.

Un fútbol para divertirse a tope

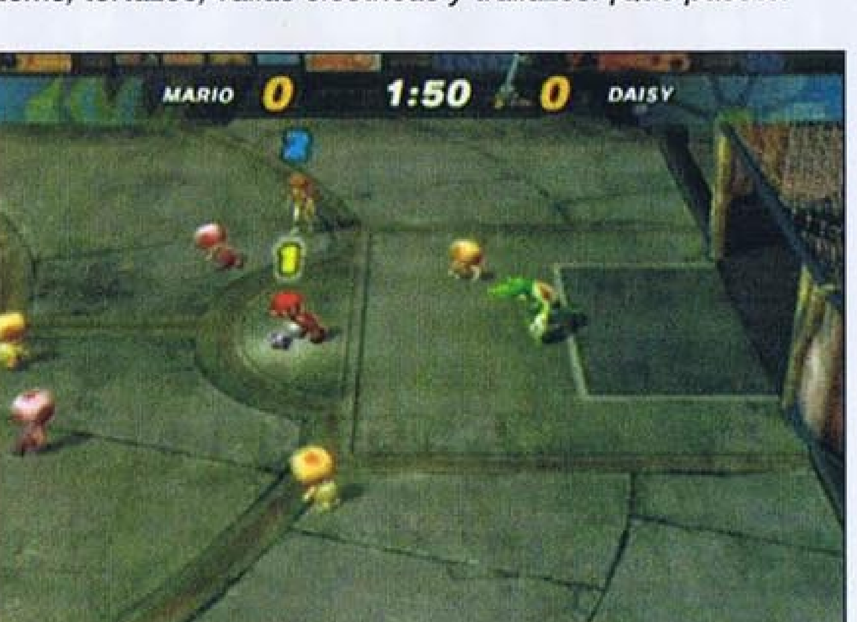
MARIO SMASH FOOTBALL

Mario se desmarca con un juegazo de fútbol a su estilo: copas, ítems y una jugabilidad de primera división.

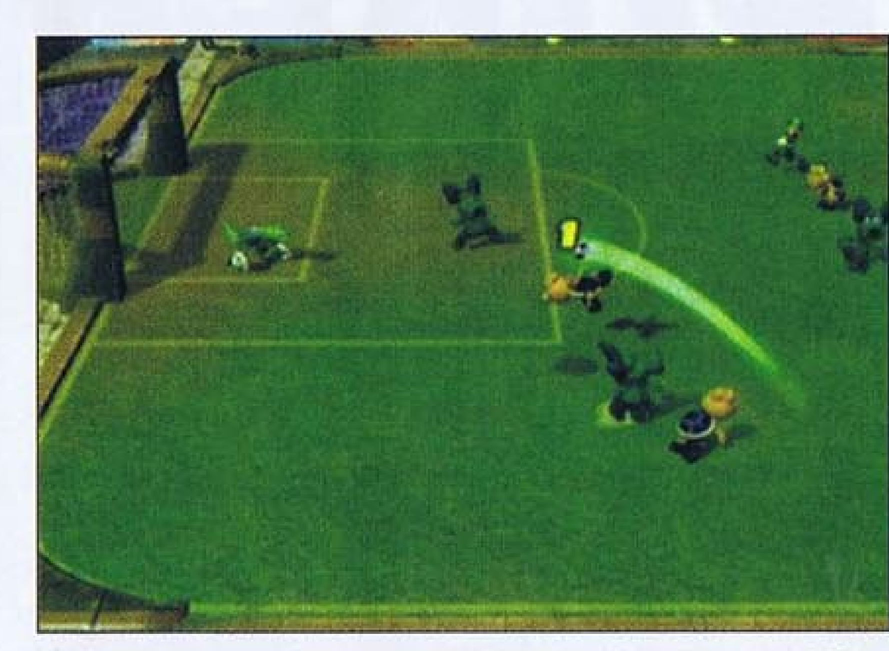

Para Mario, el fútbol es un deporte más movido... aquí hay ítems, tortazos, vallas eléctricas y trallazos. ¡Qué pasote!



Los distintos estadios son una locura. A veces aparece Bowser para canear a los jugadores de ambos equipos.



Jugar solito mola, pero hacerlo con colegas es una pasada del estilo de Mario Kart. No podrás echarles de tu casa.


Mario y sus compis pasan del fútbol realista, pero también puedes hacer chilenas, vaselinas, quiebros o remates.

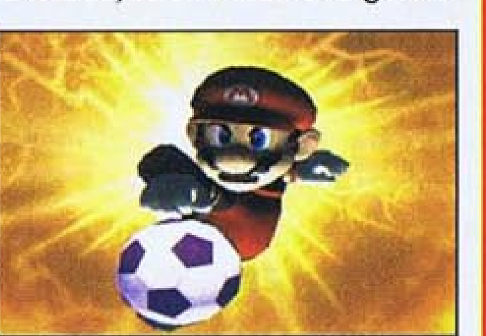
El bigotes está en plena forma. Ahora te trae un juego de fútbol para que pases una tarde histórica con tus colegas. Olvídate de reglas, árbitros, juego defensivo... con Mario, el fútbol ser resume en tres palabras: diversión, diversión y diversión. ¡Un golazo para estas Navidades!

Locos por el fútbol

Para Mario y sus colegas lo importante son los partidos. Ni plantillas, ni entrenador, ni simulador real... **fútbol en plan arcade a saco.** Las canchas son pequeñas y están rodeadas de una valla eléctrica donde el balón rebota. Vamos, que puedes ir de una puerta a otra con dos pases, y el balón siempre está en juego. **¡Fútbol sin pausas!** Los equipos son de 5 contra 5, pero cada escuadra tiene un capitán: Mario, Donkey, Luigi... el resto de jugadores pueden ser setas, koopas, hermanos martillo y birdos. Pero lo mejor es que los capitanes hacen "supertrallazos", unos tiros mágicos que si entran valen por dos. Además, **el control es supersencillo** y hay ítems a porrillo. Ya sólo te queda disfrutar de las 8 copas y del brutal multi. El fútbol tiene una nueva estrella: "Marinho"; ¡fíchalo para tu CUBE!

¡GOLAZOS A PARES!

Los capitanes tienen un as bajo la manga: los supertrallazos. Si lo metes, te sumarán dos goles.


Las animaciones de estos supertiros son una pasada.

FICHA TÉCNICA – NINTENDO GAMECUBE (EXCLUSIVO GAMECUBE)

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NEXT LEVEL G.
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Modos de juego: 8 COPAS Y PACHANGA
- Extras: EDITOR DE TORNEOS
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94 – Colorido, movimientos suaves y una velocidad de vértigo. ¡Genial!

SONIDO 93 – Los cánticos, efectos y la animada música crean un ambientazo.

JUGABILIDAD 98 – Control sencillo y miles de jugadas posibles. No hay nada más diver.

DURACIÓN 95 – Juega las 8 copas o crea la tuya... pero no te pierdas el brutal multi.

TOTAL 96

▲ Diversión y jugabilidad; competir con los colegas.

▼ Nos falta alguna copa más. Será para la próxima.

VALORACIÓN

Mario está que lo borda. Ahora te trae un juegazo de fútbol muy arcade, con mucho ritmo, ítems y trompazos. La diversión vuelve a ponerse por las nubes. No te lo pierdas, sobre todo el multi.



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

EXCLUSIVO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: G. SONORITY
- Tipo de juego: AVENTURA/RPG
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Tarj. de memoria: 43 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-4

- Minijuegos: 3 + 3 COLISEOS
- Datos: COMPATIBLE CON LOS POKéMON DE GB ADVANCE
- Extras: 3 POKéPUNTOS

- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Más combates, más Rol, más Pokémon!

POKéMON XD TEMPESTAD OSCURA

Tu CUBE ya necesitaba una aventura como ésta, enorme, chulísima y repleta de batallas Pokémon en flipantes 3D.

Poké-fans y nintenderos con ganas de RPG y aventura pueden empezar a dar saltos de alegría. Si flipasteis con «Colosseum», preparaos para lo último de Pokémon. Una **mega-aventura más larga, divertida e intensa que nunca.** ¿Queréis más pistas? Pues a leer...

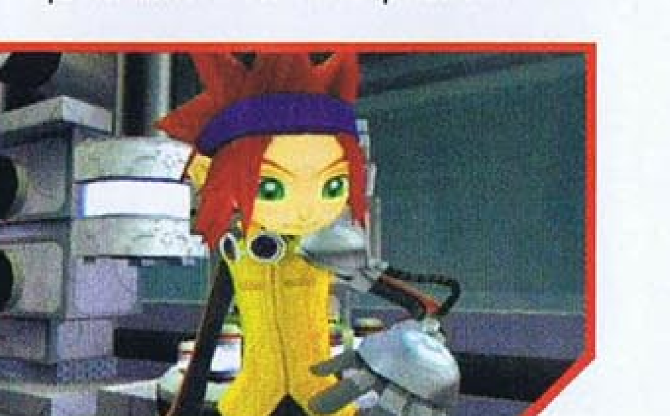
¡Purifícalos a todos!

Los Pokémon Oscuros, unos Pokémon muy poderosos pero sin corazón, han vuelto a ser utilizados por la organización Cipher para cometer fechorías. ¿Adivinas quién deberá pararles los pies? Pues sí, tú. Así que, como en «Colosseum», te espera un larguísimo viaje con mucho rol y aventura, montones de ciudades por recorrer, gente con la que charlar y combates por turnos de dos Pokémon contra dos. Tu **principal objetivo es buscar y capturar a los Pokémon Oscuros.** Y cuando sean tuyos, ¡a purificarlos! Al principio tendrás que hacer que luchen hasta que desaparezca su barra de impureza. Pero después todo será más fácil con el último invento, la cámara de purificación. Sí, una máquina que acaba con la oscuridad de raíz. Sólo debes meter cuatro Pokémon normales rodeando a un oscuro. ¡Ya verás qué forma de actuar!

Esa es una de las grandes novedades de «XD», pero hay más. Una de ellas... que **¡hay Pokémon salvajes!** Sí, sí, como en las versiones de Game Boy, aunque se localizan de forma diferente. Además, añade el Monte Batalla con sus 100 combates, minijuegos, multijuego para cuatro, conexión con GBA. ¡Una auténtica Poké-pasada!

LAS ARMAS DE UN BUEN ENTRENADOR

El prota de esta aventura es un chaval súper preparado. Fijaos en su equipo: un visor especial para detectar Pokémon Oscuros, el PokéCepo para atraparlos, una PDA que le mantiene informado, una moto para viajar por el mapa y un bonito Eevee como compañero.





En «XD» la mecánica de combate es como «Colosseum». En tu turno puedes luchar, usar un ítem, cambiar de Pokémon...



La aventura es larguísima y muy intensa. Se desarrolla en Aura, pero veremos un montón de nuevos escenarios.

LA CÁMARA DE PURIFICACIÓN

Esta es la nueva máquina para purificar a los Pokémon Oscuros. Sólo debes ponerlos junto a Pokémon normales. El proceso es sencillo. ¡Así es!

En primer lugar, busca algún Pokémon Oscuro y captúralo.

Pon al Oscuro en el centro y rodéalo con cuatro normales.

Con el tiempo, el mal se irá y purificarás al Pokémon.



A lo largo de la aventura iremos conociendo gente que hará la historia aún más emocionante, como a tu hermana Jovy o a otros tipos de lo más rarito.



Gráficamente todo es muy superior a lo que viste en «Colosseum», desde los escenarios hasta los Pokémon o los espectaculares efectos en los combates.



Este es Bonsly, la preevolución de Sudowoodo, y se estrena en «XD».



Como ves, todos los textos están en perfecto castellano, como siempre.



Esto es un PokéPunto: deja algo de cebo y aparecerán Pokémon salvajes.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 95

- ▲ Los Pokémon en 3D se salen. Escenarios muy bonitos y batallas espectaculares.
- ▼ Los personajes y Pokémon tienen pocas animaciones.

SONIDO — 89

- ▲ Algunas localizaciones tienen melodías muy animadas.
- ▼ La música de las batallas cansa un poco. No hay voces y los efectos escasean.

JUGABILIDAD — 97

- ▲ Pokémon salvajes, minijuegos, conexión con GBA... Si te mola Pokémon, ¡no te aburrirás!
- ▼ Echamos de menos puzzles más desafiantes.

DURACIÓN — 99

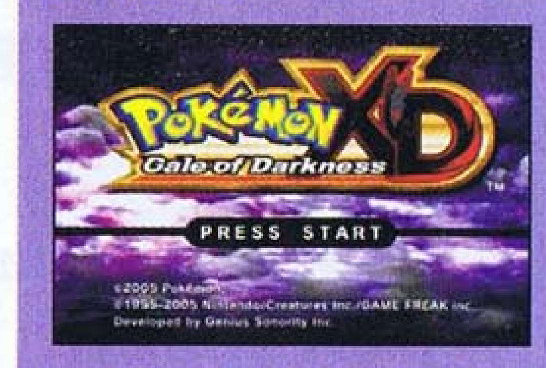
- ▲ Unas 40 horas de aventura, más minijuegos, multijugador y Monte Batalla. ¡Brutal!
- ▼ Tarda un poco en ponerse vibrante. Si tienes paciencia, no te decepcionará.

TOTAL 98

▲ Capturar Pokémon salvajes, la máquina de purificación y la cantidad de minijuegos. **Es un juego larguísimo.**

▼ Le falta algo de exploración para ser un genuino RPG. Esperabamos más cambios respecto a «Colosseum».

VALORACIÓN



LA GRAN AVENTURA POKéMON EN 3D

«Pokémon Colosseum» ya nos sorprendió a todos por su gran calidad. Ahora, «Pokémon XD» nos trae la misma fórmula de rol y aventura pero elevada a su máxima expresión. Con gráficos muy mejorados y mogollón de novedades, los fans van a disfrutar durante meses. Quizá si eres muy "rolero" se te quede algo corto, pero desde luego no decepciona.

EL RANKING

- Pokémon XD
- Pokémon Colosseum

«Pokémon XD» se ha hecho en un abrir y cerrar de ojos con el primer puesto del PokéPodio del Cubo. Pero, si eres un Pokéfan, no te pierdas el gran «Colosseum».

Llama a tus colegas y... ¡a bailar!



MARIO MIX

Mario te invita a su última locura: un juego de baile. Únete a la fiesta, coloca la alfombra y márcate unos pasos.

Mario está loco por montar fiestas en casa. Su última idea es **un juego donde hay que bailar al ritmo de la música.** Menudas noches vas a pasar con tu pandilla haciendo el cabra en el salón de casa. Si eres un poco torpe no te preocupes, sólo con participar te divertirás como un enano.

Mucho baile en la alfombra mágica

Música, baile, Mario y compañía... apetece, sí, pero ¿cómo sabe la consola si eres un crack en la pista de baile? Pues con **una alfombra cuadrada que se pone en el suelo frente a la tele (y que viene con el juego).** Tú tienes que mover los pies sobre la alfombrita, que tiene cuatro botones de dirección, como si fuese la cruceta de un mando. Entonces empieza la música. ¿Y qué hay que hacer? Pues en pantalla te aparecen movimientos a izquierda, derecha, arriba y abajo siguiendo el ritmo de las canciones. Tú tienes que "bailar" esos movimientos pisando la alfombra donde toque y cuando toque.

Sencillo, ¿no? Pues ya verás cómo lo pasas en las reuniones familiares. Porque además del tema del baile, **Mario Mix tiene modo historia, minijuegos y un modo dobles muy molón.** Venga ¡a bailar!



Los duelos contra la máquina o un colega son lo más divertido. Eso sí, para dobles necesitas dos alfombritas.

FICHA TÉCNICA — EXCLUSIVO GAMECUBE — NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: KONAMI/NINTENDO
- Tipo de juego: MUSICAL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Extra: ALFOMBRA DE BAILE Y 30 CANCIONES DESBLOQUEABLES
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

Un juego para que conviertas una reunión en una fiesta. Aunque seas poco bailón, seguro que con esto te animas rápido.

Mucho más que once contra once



FIFA 06

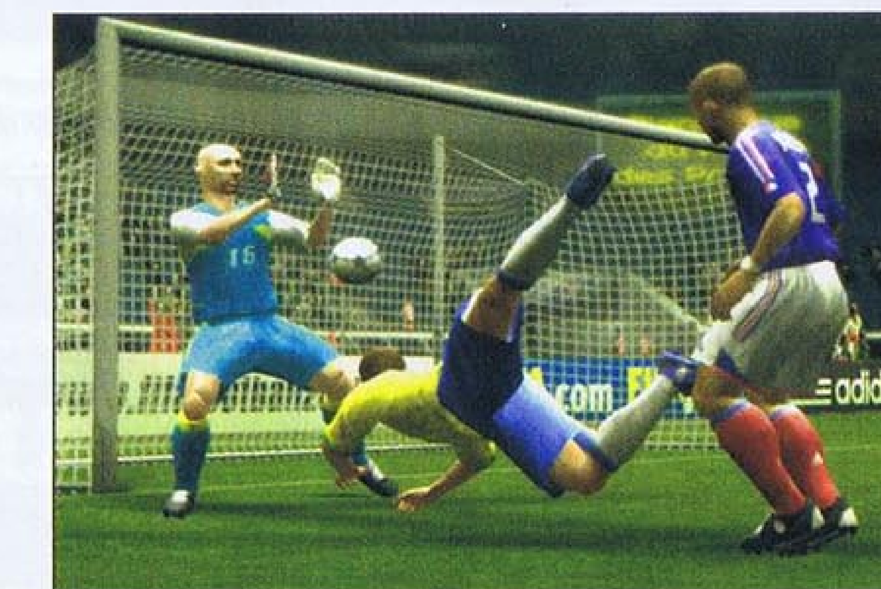
Todo está listo para el partido de tu vida. Da igual de qué equipo seas, o si eres entrenador o portero. ¡Vas a vibrar!

Temporada nueva, FIFA nuevo... Pero la enésima versión del clásico de EA Sports viene **cargada de novedades para que vivas la pasión del deporte rey** en tu propio salón. ¡Menudo partidazo!

Carrusel de opciones

De entrada, el repertorio de equipos actualizados es brutal. En total hay **21 ligas** de las más punteras, eso sin contar las selecciones o el genial editor para que te hagas el equipo del barrio en plan poligonal. Pilla tu escuadra favorito que arrancamos con el brutal abanico de modos de juegos.

En «FIFA06» puedes disputar ligas, copas, torneos personalizados, champions... cualquier competición que se te ocurra. Pero la estrella es el **modo carrera, que dura 15 temporadas.** Aquí las cosas cambian. Te conviertes en el mánager de un equipo y debes cumplir los objetivos de la junta directiva. ¡Menuda responsabilidad! Y para lograr tus objetivos hay un simulador muy renovado. Ahora tiene un control mucho más intuitivo, apto para expertos y novatos. Además, el **ritmo es más rápido y divertido** que nunca. Súmale gráficos, comentarios y ambientación de primera y no lo dudes: ¡el mejor fútbol está aquí!



Con este «FIFA 06» vas a vivir los partidos más realistas y espectaculares. ¡Te parecerá estar pisando el césped!

FICHA TÉCNICA





- Compañía: EA SPORTS
- Desarrollador: EA CANADÁ
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Jugadores: 1-4
- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Datos: 21 LIGAS MUNDIALES
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 95

VALORACIÓN

El mejor fútbol regresa por la puerta grande, con cientos de equipos, mil opciones y un simulador muy controlable.

La estrategia arrasa en GameCube

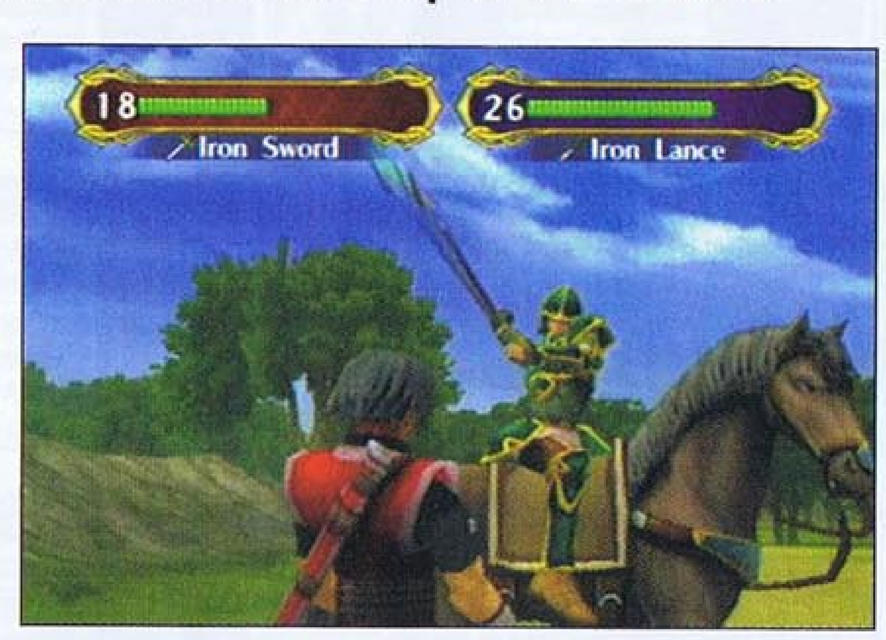
FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE

La saga de estrategia más rompedora de GBA llega a CUBE con mucha magia y un desarrollo súper adictivo.

¿Eres un "monstruo" de los juegos de estrategia? Pues aquí puedes demostrarlo. En «Fire Emblem» debes **dirigir a tus tropas, espada en mano, a través de flipantes batallas por turnos.**

Utiliza las armas con cabeza

Que no, que aquí no vale con mandar a tus tropas "to pa'lante" y liarte a tortas con todo el que se ponga por en medio. Debes tener muy en cuenta las habilidades y armas de cada una. La espada vence al hacha, el hacha a la lanza y la lanza a la espada. Y algo parecido sucede con los hechizos. Así que más vale que le **des a la sesera y muevas a tus soldados con inteligencia** o morderás el polvo. Magos, paladines, arqueros... ¡Empieza la batalla!



En los combates, la cámara nos muestra los planos más bonitos y espectaculares. Esta estrategia sí que mola.

FICHA TÉCNICA — EXCLUSIVO GAMECUBE — NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: INTELLIGENT SYS.
- Tipo de juego: RPG/ESTRATEGIA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Tarjeta de memoria: 19 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Personajes: 17 TIPOS DIFERENTES DE TROPAS
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

«Fire Emblem» llega a GC con toda la diversión que tenía en GBA y unos gráficos bastante chulos. ¡Viva la estrategia!

Acción a tope para chicos listos

BATTALLION WARS

¡Esto es la guerra!... pero una guerra simpaticona, con humor, estrategia y, sobre todo, con muchísima acción.

Desenfunda todas tus armas, también las del cerebro, y ponte el uniforme porque dentro de poco se va a liar una buena en el salón de tu casa. **¿Has jugado con «Advance Wars», el clásico de estrategia de GBA? Pues aquí llega la versión 3D,** con un nivel de acción que vas a flipar.

Mucha caña y mucho darle al coco

En «Battalion Wars» tienes que combatir y hacer tu estrategia al mismo tiempo. Aunque ya verás que el juego está dominado por la acción 3D pura y dura. Tú controlas una unidad, ya sea soldado o tanque, y disparas, te mueves, etc. Pero también tienes que dar órdenes al resto de tropas. **Es espectacular, es divertido y dura 4 largas campañas.** ¡Toma ya!



Alucinarás con las batallas que se montan en tu GC. Aquí hay tanques, aviones, artillería, soldados... ¡cómo mola!

FICHA TÉCNICA — EXCLUSIVO GAMECUBE — NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: KUJU
- Tipo de juego: ACCIÓN/ESTRATEG
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Misiones: 4 CAMPAÑAS COMPLETAS Y MISIONES BONUS
- A la venta: 9 DE DICIEMBRE

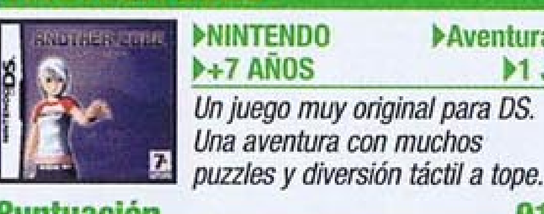
PUNTUACIÓN: 91

VALORACIÓN

Es como jugar un «Advance Wars» de GBA en 3D y con mucha acción. Guerra divertida con toques de estrategia. Guay.

NINTENDO DS

ADVANCE WARS
▸NINTENDO ▸Estrategia
▸+7 AÑOS ▸1-8 J
La estrategia más jugable y divertida de un clásico, con editor de mapas y multi.jugador.
Puntuación 91

ANOTHER CODE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸+7 AÑOS ▸1 J
Un juego muy original para DS. Una aventura con muchos puzzles y diversión táctil a tope.
Puntuación 91

BOMBERMAN
▸HUDSON SOFT ▸Arcade
▸+3 AÑOS ▸1-8 J
Un clásico de siempre que viene renovado con items especiales, opción táctil y diversión total.
Puntuación 84

CASTLEVANIA DS

▸KONAMI ▸Aventura
▸+12 AÑOS ▸1-2 J
Acción a tope, magia y gráficos flipantes para la nueva entrega de la genial saga en DS.
Puntuación 93

FIFA 06
▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
El fútbol se estrena en tu DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un multi apasionante.
Puntuación 90

MADAGASCAR

▸ACTIVISION ▸Acción
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Un plataformas de cine que derrocha simpatía y jugabilidad a raudales. Si te gustó la peli...
Puntuación 83

METEOS
▸BANDAI ▸Puzzle
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Un puzzle adictivo, rápido y muy diver. Algo así como un Tetris cibernético y táctil.
Puntuación 91

NFS UNDERGROUND 2
▸EA GAMES ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para flipar y minijuegos táctiles.
Puntuación 91

NINTENDOGS

▸NINTENDO ▸Mascota
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Vas a alucinar con las nuevas y cariñosas mascotas de Nintendo. ¡Son adorables!
Puntuación 99

PAC'N ROLL
▸NAMCO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Ahora Pac-Man es una bola. ¡Hazle rodar con el puntero y cómete a esos fantasmas!
Puntuación 88

POKéMON DASH
▸NINTENDO ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la táctil y a ganar todos los Pokémon.
Puntuación 82

PROJECT RUB
▸SEGA ▸Minijuegos
▸+12 AÑOS ▸1 J
Pruebas divertidísimas para ligarte a una chica, que usan la táctil y el micro al máximo.
Puntuación 90

RAYMAN DS
▸UBISOFT ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
Rescata a 1000 lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y simpatía.
Puntuación 89

RIDGE RACER
▸NAMCO ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-6 J
Las carreras más arcade arrasan en DS con un volante táctil y un multi para 6 brutal.
Puntuación 87

SPIDER-MAN 2
▸ACTIVISION ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1 J
Líate a mamporros con los clásicos super-villanos en una genial mezcla de 2D y 3D.
Puntuación 84

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

▸UBISOFT ▸Espionaje
▸+12 AÑOS ▸1-2 J
Si eres fan de Fisher, pruébalo. Buen desarrollo y ambientación, pero con una cámara confusa.
Puntuación 80

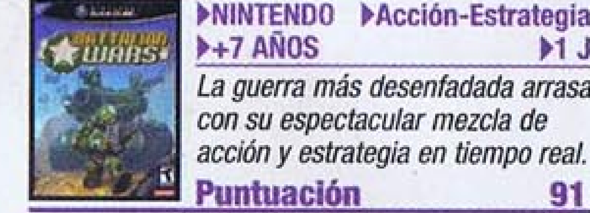
STAR WARS EPISODIO III
▸UBISOFT ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1-2 J
Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza.
Puntuación 84

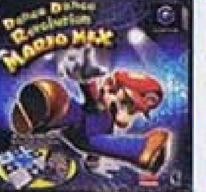
SUPER MARIO 64 DS
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más niveles, minijuegos y multi a 4.
Puntuación 96

WARIO WARE TOUCHED
▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸+3 AÑOS ▸1 J
Si quieres saber por qué DS es diferentes, sopla, chilla, toca y disfruta con este genial Wario.
Puntuación 96

YOSHI TOUCH & GO
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Olvida los botones y date un buen paseo cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.
Puntuación 91

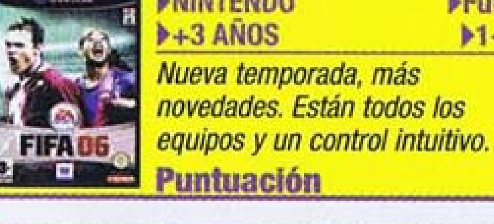
GAMECUBE

BATTALION WARS

▸NINTENDO ▸Acción-Estrategia
▸+7 AÑOS ▸1 J
La guerra más desenfadada arrasa con su espectacular mezcla de acción y estrategia en tiempo real.
Puntuación 91

DANCING STAGE MARIO MIX

▸NINTENDO ▸Musical
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Mario te invita a un juego de baile con alfombra y todo. Para los fiestones caseros.
Puntuación 85

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

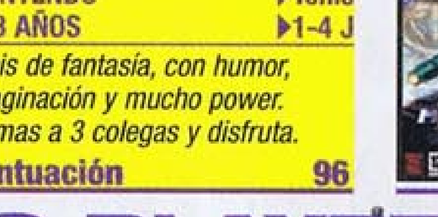
▸NINTENDO ▸Lucha 3D
▸+12 AÑOS ▸1-2 J
Con todo el carácter de la serie DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!
Puntuación 94

FIFA 06

▸NINTENDO ▸Fútbol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos y un control intuitivo.
Puntuación 95

FIRE EMBLEM
▸NINTENDO ▸Rol-Estrategia
▸+7 AÑOS ▸1 J
El primer juego de rol estratégico para GameCube. Con batallas, magias y hechizos a porrillo.
Puntuación 90

MARIO KART
▸NINTENDO ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-16 J
Todo son sorpresas en MK: ahora hay dos pilotos por kart! ¡Y un modo para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO POWER TENNIS


▸NINTENDO ▸Tenis
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Tenis de fantasía, con humor, imaginación y mucho power. Llamas a 3 colegas y disfruta.
Puntuación 96

MARIO SMASH FOOTBALL
▸NINTENDO ▸Fútbol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Mario te trae un partidazo para que lo disfrutes con tus colegas. Fútbol jugable y divertidísimo.
Puntuación 95

METROID PRIME 2 ECHOES
▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸+12 AÑOS ▸1-4 J
Samus regresa con más acción, más aventura y unos gráficos geniales. Simplemente alucinante.
Puntuación 99

POKéMON XD

▸NINTENDO ▸Aventura-Rol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
El juego Pokémon definitivo para GC. Con muchas novedades como los Pokémon salvajes de Aura.
Puntuación 98

STARFOX ASSAULT

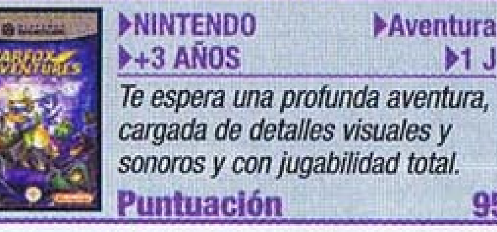
▸NAMCO ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1-4 J
Un juego de acción flipante con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo Vs.
Puntuación 94

LOS PLAYER'S CHOICE

MARIO PARTY 4
▸NINTENDO ▸Tablero
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres buenos amigos. Totalmente irresistible.
Puntuación 91

METAL GEAR TTS

▸KONAMI ▸Espionaje
▸+16 AÑOS ▸1 J
La versión especial para Cube tiene gráficos flipantes, nuevos movimientos y emoción de cine.
Puntuación 94

STARFOX ADVENTURES

▸NINTENDO ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J
Te espera una profunda aventura, cargada de detalles visuales y sonoros y con jugabilidad total.
Puntuación 95

MARIO PARTY 5


▸NINTENDO ▸Tablero
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Más diversión, más personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.
Puntuación 94

METROID PRIME

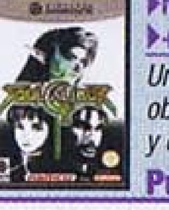
▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸+12 AÑOS ▸1 J
La aventura 3D con más adeptos entre los jugones. Un reto genial con un nivel técnico perfecto.
Puntuación 99

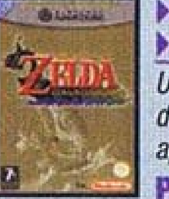
SUPER SMASH BROS

▸NINTENDO ▸Lucha
▸+11 AÑOS ▸1-4 J
Un juego de lucha original, divertido y con todas las estrellas de Nintendo de protagonistas.
Puntuación 95

MARIO SUNSHINE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J
Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, y lleno de sorpresas.
Puntuación 93

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸+18 AÑOS ▸1-2 J
Un juego de lucha que es compra obligada por gráficos, jugabilidad y duración. ¡Si hasta sale Link!
Puntuación 97

ZELDA WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸+7 AÑOS ▸1 J
Una obra maestra por el carisma de su prota, su jugabilidad, su apasionante historia y su música.
Puntuación 98

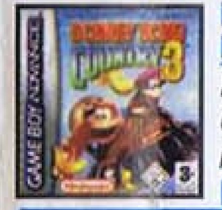
GAME BOY ADVANCE

BANJO PILOT
▸THQ ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras de vuelo.
Puntuación 89

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

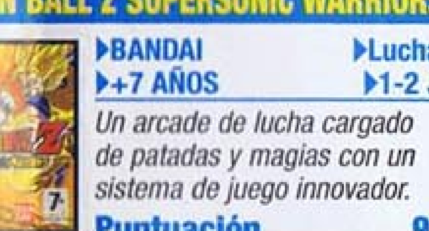
▸2K GAMES ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la GBA.
Puntuación 82

BATMAN BEGINS
▸EA GAMES ▸Acción
▸+3 AÑOS ▸1 J
Estupenda versión de la peli de Batman. Todo consiste en saltar y golpear, ¡pero engancha!
Puntuación 87

DONKEY KONG COUNTRY 3

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Nuevos niveles y minijuegos en la última entrega del genial plataformas. ¡Haz el mono!
Puntuación 90

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha.
Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

▸BANDAI ▸Lucha
▸+7 AÑOS ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de patadas y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

FIRE EMBLEM THE SACRED STONES

▸NINTENDO ▸Rol-Estrategia
▸+7 AÑOS ▸1-4 J
Excelente continuación de la saga de rol estratégico. Más héroes y geniales combates.
Puntuación 90

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸+7 AÑOS ▸1-2 J
Esta segunda entrega supera el nivelazo de la primera. Una aventura mítica y absorvente.
Puntuación 96

HAMTARO HEARTBREAK

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸+3 AÑOS ▸1 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores.
Puntuación 85

HAMTARO RAINBOW RESCUE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J
La nueva aventura de Hamtaro ofrece gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 3
▸NINTENDO ▸RPG
▸+3 AÑOS ▸1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en este RPG con los tres magos.
Puntuación 90

KINGDOM HEARTS

▸SQUARE-ENIX ▸RPG
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Personajes de Final Fantasy y Disney se reúnen en esta aventura. No te lo pierdas.
Puntuación 96

KIRBY & THE AMAZING MIRROR
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda.
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD

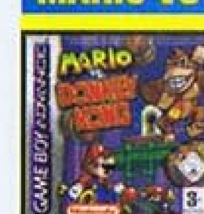
▸EA GAMES ▸Estrategia-RPG
▸+12 AÑOS ▸1-2 J
Nuevo Señor de los Anillos con unos combates originales y la opción de elegir bando.
Puntuación 88

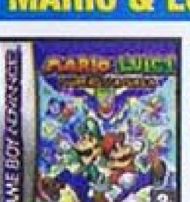
LOS 4 FANTÁSTICOS

▸ACTIVISION ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1 J
La peli de los 4F se estrena en GBA con mucha acción y los 4 personajes a tu disposición.
Puntuación 83

LOS INCREÍBLES 2

▸THQ ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1 J
Continúa la historia de la película repartiendo tortas con Mr. Increíble y Frozono.
Puntuación 87

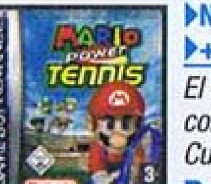
MARIO VS DONKEY KONG

▸NINTENDO ▸Plataf.-Puzzle
▸+3 AÑOS ▸1 J
Plataformas con mucha cabeza y diversión. Adictivo a tope y con dos protas de lujo.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI

▸NINTENDO ▸RPG
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Buen rol con toque original que nos lleva a recoger los escenarios a base de saltos.
Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
El líder indiscutible en control, velocidad y diversión. Y con un multi a cuatro glorioso.
Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE

▸NINTENDO ▸Tablero
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
La nueva "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems y un modo aventura.
Puntuación 88

MARIO POWER TENNIS

▸NINTENDO ▸Tenis-RPG
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
El tenis de Mario llega a GBA con todos los supergolpes de Cube y un genial toque RPG.
Puntuación 94

MEDAL OF HONOR
▸EA GAMES ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1-2 J
Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos.
Puntuación 91

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+7 AÑOS ▸1 J
Viaja por el espacio con Samus, resuelve puzzles y acaba con los alienígenas.
Puntuación 93

POKéMON ROJO Y VERDE
▸NINTENDO ▸Aventura-Rol
▸+3 AÑOS ▸1-5 J
¡Las nuevas ediciones desatan el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.
Puntuación 97

POKÉMON ESMERALDA
▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸+3 AÑOS ▸X J
En el nuevo Hoenn te esperan más Pókemon, personajes y el Frente de Batalla. ¡Toma ya!
Puntuación 98

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
▸NINTENDO ▸RPG
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
¿Aún no te has hecho con estas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado?
Puntuación 97

RAYMAN HOODLUMS' REVENGE
▸UBISOFT ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
La vista 3D se apodera del nuevo Rayman que sigue con sus saltos, puzzles y humor.
Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3
▸SEGA ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
El erizo sorprende por su rapidez y por su innovador sistema de juego parejas.
Puntuación 93

STAR WARS EPISODIO III
▸UBISOFT ▸Acción
▸+7 AÑOS ▸1-2 J
Un juego cañero que no vive sólo del nombre de la peli. Por sí mismo es un gran arcade.
Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 2

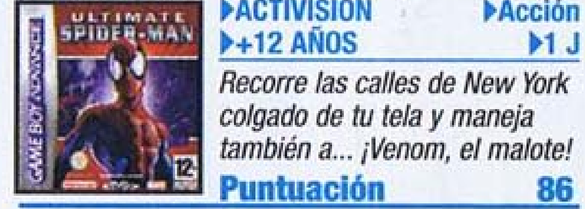
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Mario y Yoshi en una aventura con 96 mundos que superar saltando, volando, corriendo...
Puntuación 94

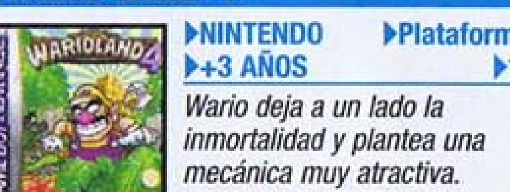
SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
Versión para GBA del mítico Super Mario Bros. 3. Largo y muy jugable. Imprescindible.
Puntuación 96

SUPER MARIO BALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸+3 AÑOS ▸1 J
Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Un pinball muy diver.
Puntuación 92

ULTIMATE SPIDER-MAN

▸ACTIVISION ▸Acción
▸+12 AÑOS ▸1 J
Recorre las calles de New York colgado de tu tela y maneja también a... ¡Venom, el malote!
Puntuación 86

WARIO LAND 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
Wario deja a un lado la inmortalidad y plantea una mecánica muy atractiva.
Puntuación 91

WITCH

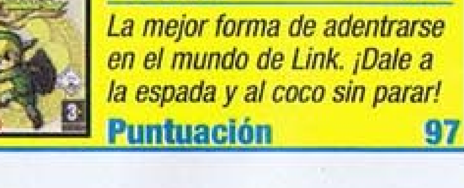
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
Un divertido plataformas en el que disfrutarás a tope con las famosas brujitas de la tele.
Puntuación 88


YOSHI UNIVERSAL GRAVITATION

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1 J
Un plataformas original, fresco e innovador gracias al sensor de movimiento del cartucho.
Puntuación 93

ZELDA LINK TO THE PAST
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸+3 AÑOS ▸1 J
Una historia atractiva, un desarrollo divertido y un multi que es una genial aventura.
Puntuación 94

ZELDA THE MINISH CAP


▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸+3 AÑOS ▸1 J
La mejor forma de adentrarse en el mundo de Link. ¡Dale a la espada y al coco sin parar!
Puntuación 97


nintendogs™
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
GAMING 24:7.
3+
NINTENDO DS
NÚMERO ESPECIAL REALIZADO POR EL
EQUIPO DE LA REVISTA NINTENDO ACCIÓN
Nintendo Acción
es una revista de
HOBBY PRESS
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.